MASTER GAMES®

НАСТОЛНО ЧЕТИВО НА ЗАКЛЕТИЯ ГЕЙМЪР

АЙ-ЧЕТЕНОТО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ В БЪЛГАРИЯ

#20 [68+8]

+2 CD

спечелете големите награди:

[200] култови фланелки

[10] супер пейджъра

[10] абонамента

+ [DEMO] nox

+ [DEMO] big bang

+ [DEMO] nascar 3

] МАРТ / 2000

] година 3 ISSN 1311-1221

] Цена: 7.00лв.

] Цена без CD: 2.70лв.

planescape torment [10/10]

urban chaos [9/10]

battle zone II [8/10]

MG АБОНАМЕНТ 2000

нЕ пРОпУСкаЙтЕ нЕВерОЯТнАтА вЪзМоЖНосТ дА Се АБоНирАТе

НА НевЕРояТНи ЦеНи ЗА вАшЕтО люБИмо СПисАНие MASTER GAMES!!!

Списание MASTER GAMES обявява абонаментна кампания '2000 с **изключително изгодни** условия за абонатите. Освен това всеки месец ще се **тегли томбола с награди между всички абонирали** се за дванадесет броя. Друго-то, което печелите е, че ще получавате списанието **преди излизането му на пазара** - редовно с препоръчана поща!

Едногодишен абонамент

Ако се абонирате за една година, цената за един брой списание с диск от 7.00 лева (корична цена) **ще бъде само 5.00 лева**, а без диск цена-та от 2.70 лева, **ще е 2.00 лева**. Това, което трябва да платите:

12 броя със CD - 60.00 лева
12 броя без CD - 24.00 лева

1/2 годишен абонамент

За тези, които нямат финансовата възможност да се абонират за една година, предлагаме **шестмесечен абонамент**:

6 броя със CD - 33.00 лева
6 броя без CD - 13.20 лева

За да гарантираме получаването на списанията, трябва да укажете точния адрес, по-щенски код, трите имена и телефонен номер (ако имате такъв за справка от наша стра-на при допуснати неточности). При промяна на посочения за получаване адрес, тряб-ва своевременно да ни уведомите с писмо до редакцията или с e-mail.
Парите за абонамента трябва да ни изпратите с пощенски запис на следния адрес:

София 1124
ул. Николай Ракитин 1, ет. 2
за фирма "Дарт-София" ООД
списание Master Games

За по-голяма ваша сигурност молим да ни изпратите уведомително писмо или копие от вашия превод, за да имаме възможност-та да направим справка в пощенския клон при евентуално загубване на превода ви.

3 ОРИГИНАЛНИ PC ИГРИ

А искате ли да получите огромен, култов постер 50x70см???

ОК, няма проблеми, но трябва да го заслужите. Какво трябва да направите? Изпратете ни с писмо или e-mail: адреси и телефони (ако има такива) на всички геймърски клубове, които знаете във вашия град. За тези, които са ни пратили най-много точни адреси на клубове*, ще направим томбола и ще обявим имената на трима от вас, които ще спечелят освен постера и оригинална игра за PC по свой избор. За да получите със си-гурност наградата си, трябва да напише трите си имена, ЕГН, точен адрес и пощенски код.

Побързайте! Абсолютно всеки може да получи върховен, суперпостер - стига да ни пише.

*** не е нужно да описвате конфигурациите на PC-тата и работното им време**

ВНИМАНИЕ!!!

ВСЯКО ВАШЕ УЧАСТИЕ ЩЕ ДОПРИНЕСЕ МНОГО ЗА СПИСАНИЕТО ВИ!

MENU

TOP NEWS

HOT GAMES

reNEWed

MG FULL GAME

NO EXIT ???

HARD-SOFT WARE

SONY PLAYSTATION

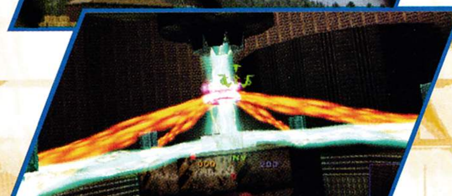
TOP SECRETS

















Издател: New Media Ltd; *e-mail:* dart@inet.bg; master-games@inet.bg
www.master-games.com
Редакция: София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2
Реклама: Рекламна агенция "РИС", Тел.: (02) 320 539

Винаги Вашият редакционен екип:
Боци, Иво, Andrew, Joz, Косьо, MoreGOTTT, VooDoo Man
Вальо, БатНик, Cali, Стефан, Диди, Пецата и Сибила

Print by ДЕЛТА+ 032/ 624 742 www.deltaplus.net

MG CD #20



-HOT GAME DEMOS-

Big Bang, Bust a Move 4, Croc 2, Ford Racing, Gearhead Garage, Missile Command, Nascar 3, Nox, Shogun: Total War, Soldier of Fortune, The Rift, Tower of the Ancients

-HOT GAME NEWS-

Carmageddon TDR 2000, Echelon, F1 Grand Prix 3, Hellboy, Hitman: Codename 47, Kingdom Under Fire, M&M VIII: Day of the Destroyer, NFS: Porsche Challenge, Wizard & Warriors, Wolfenstein 3D

-PATCHES-

AOE v1.0c, Alien Crossfire v2.0, C&C: Tiberian Sun v1.17A, Deer Hunter 3 v1.3, Drakan 445, Driver v2.1, Grand Theft Auto v1.03, Hype: Time Quest, Indiana Jones And The Inferal Machine v1.2, Nocturne, Planscape: Torment v1.1, Quake III Arena Point, Revenant v1.11e, SWAT3: Close Quarters Battle v1.1, Ultima IX: Ascension v1.18F, Unreal Tournament 405B, Wheel of Time 333b

-CHEATS-

AOE II: The Age of Kings V 2.0, Birthright - The Gorgon's Alliance, Carmageddon 2 TWT [Tools + Savegames], Colonization Cheater, Delta Force 2 Version 1.04.26 Trainer + Gamewizard Table

-SOLUTIONS-

Baldur's Gate, Batman: The Video Game, Broken Sword: [Circle of Blood Walkthrough + Shadow Of The Templars], Broken Sword 2: The smoking mirror, Concuest Of Camelot, Conquests of the Longbow: The Legend of Robin Hood, Darksun II: Wake of the Ravager, Darksun: SHATTERED LANDS, Discworld 2, GoldenEye: Enemy Rockets, Grandia, Grim Fandango, Chase the Express, Knights Of Xentar, Outcast, Resident Evil 3: Nemesis, ShadowMan, Shenmue, Star Ocean, Star Ocean 2: Cave of Trials, Ultima 9: Ascension, Ultima: Runes of Virtue 2

-FAQ's-

Center Ring Boxing: [Taunts, Combos, and Hidden Characters], Closecombat 2, Code Veronica FAQ and Walkthrough, Dark Arms - Beast Buster 1999, Dragon Ball Z: Super Butoden 2, Fire Prowresting, Popolocrois II, Resident Evil 3, Street Fighter III: Third Strike, Sunrise Eluutan, WWF Wrestlemania 2000, Zombie Revenge(DC, US Version) FAQ v1.0

-SHAREWARE-

3Dmark200, DirectX7, Getright, Gooey, Gozilla, ShockWavePlayer, SyssoftSandra, Video Drivers, XingDVDplayer

-PROGRAMS-

GAME WIZARD 32 V 3.0, GameHack 1.0, Magic Trainer Creator 1.27 eng. version, UHS Reader for Windows [3.1 v4.20 + '95 v.4.0], Universal Game Editor v1.0





Обявиха: SWAT 3 Multiplayer Add-On. Съвсем наскоро от Sierra Studios обявиха SWAT 3: Battle Plan, мултиплеърният add-on към SWAT 3: Close Quarters Battle. Това разширение се очаква да се появи на пазара през третото тримесечие на 2000г.

Фирмата Matrix обяви серията Wargame. Matrix, създатели на серия класически военни игри за SSI, възнамеряват да разширят и задълбочат успешната серия. В момента се разработват две нови заглавия.

LithTech получават лиценз за проекта на Crave PS2. Дизайнерите на развлекателен софтуер - Monolith съобщиха, че лицензират engine-а LithTech 3D за играта Crave за PlayStation. Продуктът със все още неуточнено заглавие, засега наречен Crave, ще се програмира в студията на Irrational Games.

Очаквайте в най-скоро време FLY! 2K. FLY! 2K, подобрена версия на добре познатия авио-симулатор - FLY!, в най-скоро време ще се появи в магазините. Новата версия ще има SKY! Environment Exciter, Roger Wilco support за игра онлайн плюс voice chatting и наръчник за управление с описание на командните уреди 172 SKYHAWK. Общата база данни, използвана в изработката на продължението е подобрена и осъвременена.

Новите драйвери на Vortex2 са със EAX Support. Подробности за новите драйвери Vortex2 можете да намерите в A3D.com. Това е home-page-а на водещата в ауди технологиите фирма Aureal's 3D. Новите Vortex2 драйвери имат EAX и I3DL2 support.

Voodoo драйвери за Windows 2000. Фирмата 3dfx пусна нова версия 1.00.00 на своите драйвери за Windows 2000 за видеокарти Voodoo3 2000 и 3000 AGP, както и за PCI дънни платки.

Intel отстраниха проблема с бъгливи чипове. Intel отстраниха проблема с чиповете 820 и 840, които принудиха компанията да забави разработката на нов модел motherboards.

Подготвя се Update за Baldur's Gate II. Фирмата Interplay пусна нов журнал и няколко нови скрийншота за предстоящата си премиера - ролевата игра, Baldur's Gate II: Shadows of Amn.

Square и Disney се съюзяват за PS2. Японската компания, - Square, активна в областта на софтуерните разработки и проекти се съгласи да обедини усилията си с Disney Interactive при разработване на софтуер за Playstation 2.

NovaLogic получиха патент за Voxel. NovaLogic получиха втори патент за графичната технология - Voxel Space 3D graphics technology, която се използва в игри, като: Delta Force 2, Armored Fist 3 и много други.

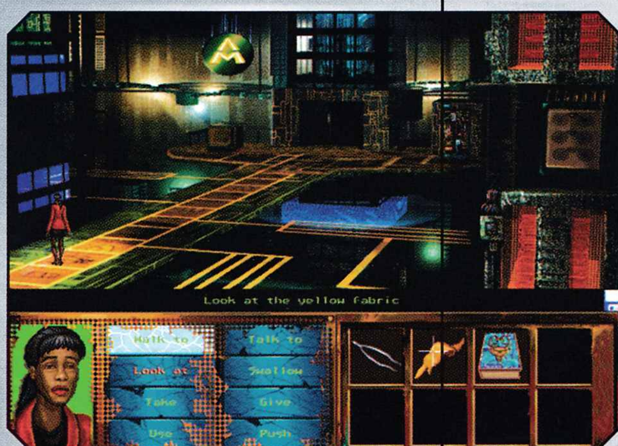
NVIDIA е съвместима с Windows 2000. Фирмата NVIDIA обяви, че графичните карти, които произвжда са напълно съвместими и поддържат и оптимизират Windows 2000 на Microsoft.

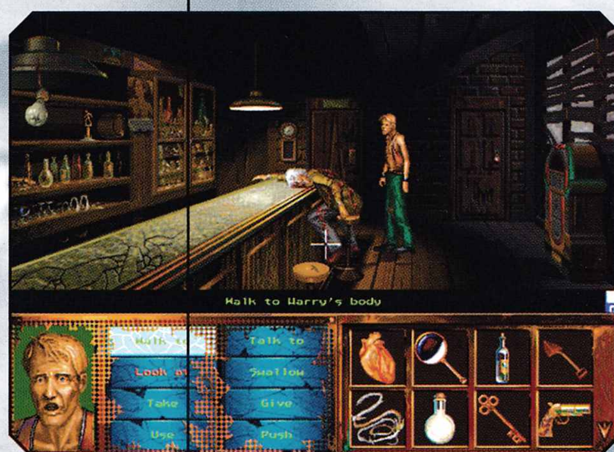
Обявиха състезание в мрежа за играта High Flying. Любителите на авио-симулатори ще могат да се кефят и състезават в сайта Pensacola: Wings of Gold. Победителите ще имат рядката възможност да разгледат военно-въздушната база в Fullerton, Калифорния.

Продължение на Omikron. Създателите на Omikron обявиха новата Omikron Exodus. Играта е real-time 3D action and adventure разиграващ се във футуристичен свят.

Играта е базирана на класическата история на Харлан Елисън "Нямам уста, а трябва да крещя" от 1966 година. Сюжета е съсредоточен около гигантски, извратен суперкомпютър, който се самонарича АМ (както във фразата "Мисля, следователно съществувам"). Машината е съставена от три първоначално самостоятелни компютъра, всеки един вграден в подземен комплекс от съответната световна супер-сила с цел командване на бъдеща глобална война. Това смъртоносно трио от саморемонтиращи се машини се обедининява и започва Последната Война с една единствена цел - да унищожи човечеството заради неговите недостатъци, както машината сама вярва... За да удължи мъките на човешкия вид полуделия компютър „запазва" живота на пет души. Там дълбоко под земята затворниците са изтезавани зверски непрекъснато... Сега, 109 години по-късно, сбъркания изкуствен интелект предлага на всеки един от тях възможността да се освободи завинаги от изтезанията чрез една Последна Игра......

I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM





Решение на играта "I Have No Mouth and I Must Scream"

Геристър

Прочетете бележката и излезте от стаята. В съседните две помещения ще откриете чаршафи. Вържете ги заедно и ще получите въже. В следващата стая ще откриете пистолет под възглавницата. Вземете ножа и вилицата от кухнята. Ако сте гладни можете да изплашите плъховете с ножа и да вземете хляба. Той не ви е необходим, така че спокойно можете да го изядете.След това отидете в помещението с двигателя и използвайте вилицата върху него. В лявата част на помещението има кървав ключ, който не ви е необходим, но ако желаете да го притежавате, можете да го освободите с лоста отляво. Вземете млекоподобната течност. Качете се на горния етаж и използвайте ножа върху платнището в дъното, за да излезете от балона. Завържете въжето за халката и след това го използвайте, за да вземете сърцето ви. След това срежете въжето с ножа, за да си го приберете отново. Срежете три от въздушните възглавници и ще призимите балона. Слезте през изхода на пода. Влезте в бара и посетете всички възможни места. Вземете лопатата, която се намира близо до боклука. Вземете Уиски и след това говорете с Хари. Когато той ви подскаже за нещо в тоалетната отидете там и вземете лупата от писоара. След това се върнете в цепелина - в стаята с отровата. Разгледайте внимателно остатъците с лупата. Оказва се, че Хари е убиеца. Почистете ръцете си с парцала на масата. Говорете отново с Хари и той ще ви признае, че просто е завършил това, което е започнала Една. Убийте го с ножа и отидете да говорите с Чакала. Дайте на животното вашето сърце. После отидете в тоалетната и я използвайте три пъти, за да се телепортирате в хладилното помещение. Говорете с Една. Обещайте, че ще й помогнете и продължете да говорите с нея, докато тя изпусне ключ. Спрете да говорите с нея и вземете ключа. Завържете я. Върнете се при Чакала и му предложете сърцето на Хари. След това отидете на кораба и поставете Една в електрическата машина в помещението с двигателя. Влезте в заключената стая с ключа, който взехте от Една. Прочетете логовете. Върнете се при вашето момиче в хладилника и й дайте от млечната течност. Погребете я в земята до боклукчийската кофа, използвайки лопатата. Върнете се в цепелина и натиснете копчето на горния етаж. Отидете в навигационната стая и стартирайте машината. След това ви остава само да застреляте Една...

Елън

Влезте в пирамидата и се опитайте да отпиете от водата, Отидете надясно и разгледайте всички монитори. Оправете жиците. Натиснете копчето на монитора, който следи фонтана и ще видите таен вход. Отидете там и натиснете електронните тухли на стената, за да се отвори прохода. Идете надолу и след това надясно. Вземете жълтата лента и пинсетата. В следващото помещение използвайте лентата и пинсетата, за да вземете скъпоценния камък от статуята. Още по-надясно поставете камъка в левия сървър. Върнете се при мониторите и използвайте лентата. С нейна помощ ще успеете да преминете покрай животното пазител и да вземете светия граал. Напълнете чашата с вода и пийте. Направете го отново. И отново. След това използвайте пълна с вода чаша върху Бога-пазител. Използвайте пинсетата и вземете от робота ROM-чипа. Репрограмирайте чипа с помощта на левия сървър. Върнете чипа в пазача и го попитайте за тайния код. Използвайте върху него пълна чаша с вода отново и въведете код. Саркофага се отваря. Влезте в него и използвайте клавиатурата. Преминете през всички дати.

-GM-





CyberDreams / CyberDreams

PC DOS / WIN '95 / '98

MIN.: 486 DX50, 8 Mb RAM, 2xCD, 15 Mb HDD

OPT.: P 90, 16 Mb RAM, 4xCD, 20 Mb HDD, SB Pro

Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: НЕ

Оценка 9/10

Когато се сблъскате с миналото ви, бийте се! Разгледайте следващата зала и поправете кабелите. Отидете при сървърите и използвайте десния. Въведете датата на изнасилването и ще научите за строго секретен транслатор. Вземете говорителя при фонтана. Използвайте го върху кабелите, които поправихте в голямата зала. Говорете с компютъра и излезте. Вече можете да вземете CD-ROM от мястото където се намираше скъпоценния камък. Поставете диска в средния сървър и затворете пирамидата. Помолете Анубис за помощ и влезте в саркофага. Това е края на вашето приключение...

Бен

Вземете плода и го дайте на детето. Вземете плода отново и го дайте на майката. Тя ще го пулверизира за вас. Отидете да спите. След това вижте как майката ще бъде пожертвана. Върнете се и дръпнете връвта за още един плод. Посетете възрастния човек и след това го посетете отново (той трябва вече да е напуснал). Откраднете чантата и я покажете на момчето. Кажете му да се скрие и че ще му подготвите приятел. Говорете с гробовете. Кажете, че съжалявате и покажете чантата. Скрийте я. Дръпнете вината, за да откриете последния гроб. Говорете с него. После посадете плода. Вземете кабела от вината в пещерата с люлката. Вземете остатъците около олтара. Вземете още един плод и се опитайте да го дадете на пазителя на храната. Вземете дървото и поставете плода в един от кошовете. Дайте и трите предмета на момчето и отидете да спите. Когато се събудите отидете при олтара. Предложете себе си на мястото на момчето. Това беше всичко...

Нимдок

Говорете с всички. Влезте в сградата и отново говорете с всички. Разгледайте постера от 1945. Вземете скалпела. Отидете във възстановителната зала и открийте тайния вход. Вземете часовника и зъболекарския инструмент. Прочетете записите и отворете фурната. Излезте и дайте всичко, което можете на затворника (говорете с него). Влезте в сградата отново и вземете етера. Използвайте го на пациента. Вземете буркана. Излезте през тайнияпът. Говорете със затворника и напуснете мястото. Прочетете съобщението на телетайпа. Влезте в стаята с Голем и натиснете копчето. Вече можете да намерите огледалото. Проучете го. Използвайте стената с крещящите лица, за да завършите мисията си...

Тед

Влезтев Тъмната Стая. Натиснете монитора със замъка. Отидете в стаята с леглото и книгата. Прочетете дневника. Идете да говорите с Ельн. Намерете парче стъкло и икона. Използвайте иконата на счупената врата. След това бутнете бронята, за да блокирате входа. Говорете с девицата. Спете с нея. След това говорете с нея, докато ви обещае нещо. Поправете печката и говорете отново с нея. Излезте от кухнята и чуйте сенките да си говорят. Бутнете една от свещите, за да откриете таен пасаж. Влезте в него и говорете с вещицата. Идете в стаята с тайнствените книги и ги прочетете всичките, особено тази със заклинанието. Научете го. Върнете се при вещицата и използвайте заклинанието върху нея. Вземете тебешира и довършете кръга. Поискайте от демона да отвори вратата към заключената стая на девицата. Говорете отново с Ельн. Тук трябва да се сблъскате с дявола. Отидете в отворената стая и погледнете гоблена. Върнете се при дявола и говорете отново с него. Той ще се съгласи, че е взел огледалото и ще ви подскаже нещо. Отидете в библиотеката и прочетете "Божествена комедия" от Данте, за да откриете огледалото. Дайте го на Ельн. Покажете огледалото на дявола и той ще скочи в него. Счупете огледалото в демонския кръг и поискайте да бъде отворен пътя към земния свят...

Финал

Тук има да се вършат доста неща и има поне три различни варианта за завършване на играта. Ще ви кажа най-краткия от тях: Изберете Нимдок, стартирайте компютъра и въведете 1945. Пуснете моста. Прекосете го и използвайте Призоваването. Говорете с демона. Не му позволявайте да използва Ентропията, а само следващата метафора. Говорете с Китайските и Руските компютри. Отидете при Егото ви и го събудете. Говорете с него и веднага след като получите възможност да си тръгнете го направете. Използвайте Състраданието върху Егото (В общи линии целта е да срещнете Егото, Импулсите и Суперегото и да използвате неща от рода на Чистотата върху тях, за да ги унищожите). Върнете се при демоните. Говорете с тях и използвайте Ентропията, за да ги унищожите.

Аз нямам уста, но аз вече не трябва да крещя...



Wizardry 8

Новите screenshot-ове от WIZARDRY 8 изглеждат съблазнително. Ясно е, че една игра не се състои само от графика, но едва ли осмото продължение на тази славна поредица е по-лошо от предишните.



Ash пак е тук

Ash го знаем от вече култовата серия на ужасите Evil Dead. Точно тази серия сега чрез фирмата HEAVY IRON STUDIO излиза на пазара като видеоигра. Първата игра се казва EVIL DEAD: ASHES 2 ASHES и е 3Drealtime-стратегия с 2D-фон. Сингълплеърът, в който геймърът е в ролята на Ash, продължава старите битки от Книгата на мъртвите - Necronomicon.

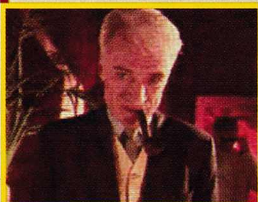


Какво излиза наскоро

- Crusaders of Might & Magic
- F/A 18
- Final Fantasy VIII
- Invictus: In the Shadows of Olympus
- Planescape: Torment
- Tiger Woods PGA Tour 2000
- Wall Street Trader 2000
- Commanche 4
- Daikatana
- Dark Reign 2
- Diablo 2
- Die Hard Trilogy 2
- Dikes of Hazard
- F-18 Super Hornet
- Messiah
- Metal Fatigue
- Nox
- Superbike 2000
- The Sims
- Werewolf: The Apocalypse
- Anachronox
- C&C: Firestorm
- Commandos 2
- Giants: Citizen Kabuto
- Grand Prix 3
- Shogun: Total War
- Soldier of Fortune
- Thief 2: The Metal Age

Wall Street Trader 2000 поема към Америка

Най-сетне този търговски симулатор, високо оценен в Европа, отива в страната, откъдето е дошло името му. Авторите от френската компания MONTE CRISTO MULTIMEDIA подписаха договор с INTERPLAY, която ще разпространява играта в САЩ и Канада. Заедно с тази игра за Америка тръгват и други произведения на MONTE CRISTO - START UP 2000, ECONOMIC WARS и BUSINESS STRATEGY - все икономически симулатори с голям успех в Европа и създадени по истински случаи.





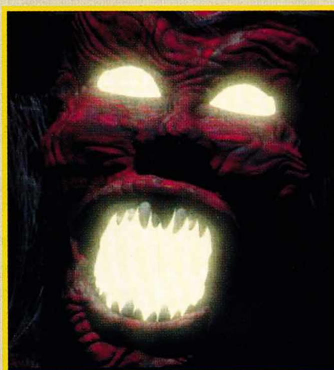


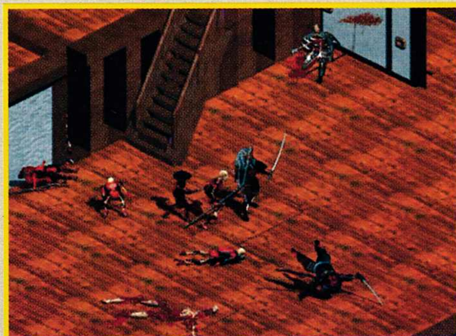
Artifact Entertainment

Не сте чували за тази фирма, нали? Няма как, тя току-що довършва първата си игра DEMISE: RISE OF THE KU`TAN. Фентъзи RPG, с 3D-енджин, много чудовища и какво ли не още - 9 раси, над 130 вълшебства, поне 100 триизмерни чудовища и повече от 30 нива. Играта се разиграва в dungeon-и, вие се размотавате из подводни империи, драконови леговища, гробища и т.н. в продължение на стотици, дори хиляди часове. Мултиплеърът е за 16 души - в четири групи по четирима.

Sierra

Тази фирма заедно с CLICK ENTERTAINMENT се захваща с RPG-екшъна THRONE OF DARKNESS, който се разиграва в мистичната атмосфера на феодална Япония. В сингълплеъра геймърът се бори срещу тъмния warlord и неговата армия (естествено, със своя си банда). В мултиплеъра пък геймърите могат да се обединяват срещу управлявания от компютъра warlord или да играят на негова страна. Казват, че графиката прилича на DIABLO, а играта ще излезе на пазара през втората половина на 2000 г.





Sid Meier & динозаври

Да, динозаври. Фирмата FIRAXIS гордо съобщи, че великият Сид е започнал работа над динозавърска стратегия с неуточнено име (дистрибутор ELECTRONIC ARTS). Играта е част от серията SWEEP OF TIME, към която спадат ALPHA CENTAURI и бъдещата CIVILIZATION 3.



Из света на акулите

MICROSOFT: direct X 7.0a

Този продукт на MICROSOFT е подобрена версия на 7.0, която е много важна за съвместимостта на игралните съоръжения. Отделно версията 7.0a предлага оптимизиране на графичните функции и по-добро аудио. Който иска да инсталира DirectX 7.a, може да го изтегли: www.microsoft.com/directx/homeuser/downloads/default.asp.

INFOGRAMES:
все по-могъща

Тази компания (основана през 1983) инвестира 135 милиона долара в GT INTERACTIVE SOFTWARE, с което взе главния пакет от акции и се превърна в една от най-големите компании в света на игрите и мултимедиите. Освен това INFOGRAMES има решаващата дума и в такива студии, като HUMONGOUS ENTERTAINMENT, CAVEDOG, SINGLE TRAC, REFLECTIONS и други.

EIDOS и DISNEY INTERACTIVE
...с общи игри

Двете фирми са сключили договор, отнасящ се за лиценза на три игри - вероятно само за конзоли. Първата игра (дело на калифорнийското студио CRYSTAL DYNAMICS) е WALT DISNEY WORLD RACING и излиза през тази пролет - за PSX, цветен GameBoy и SegaDreamcast. Втората игра е адресирана за края на 2000 г. и се нарича 102 DALMATIANS. За третата засега не се знае нищо.

SONY: PlayStation 3

Дедите ни казваха: "Това време много бързо върви!" Родителите ни казваха: "Това време просто лети!" А какво да кажем ние?! Още преди появата на PSX 2, на компютърното изложение в Токио вече се заговори за почти готовия нов PlayStation 3! Ега ти темповете!!!

SIERRA

...замразява три игри

По едни или други причини фирмата SIERRA спира работата върху BABYLON 5 (по едноименния телевизионен сериал), ORCS: REVENGE OF THE ANCIENT (по Дж. Толкин) и MIDDLE-EARTH ONLINE.

Наградите CODIE

Тези награди са нещо като Oscar в киното и като Grammy в музиката и се раздават от SIIA (Software Information Industry Association) през март. За 1999 г. в категорията "аркадни игри, екшъни, адвенчъри и RPG" са номинирани:

- Asheron`s Call
- Half-Life
- Homeworld
- King`s Quest Mask of Eternity
- Star Wars: Pit Droids
- Half-Life: Opposing Force
- Mad Gab
- Mob Rule
- Pharaoh











Класации

САЩ:

1. Championship Manager: Season 99/00 (Eidos)
2. Tomb Raider IV: The Last Revelation (Eidos)
3. Age of Empires: The Age of Kings (Microsoft)
4. Unreal Tournament (GT Interactive)
5. Theme Park World (Electronic Arts)

Великобритания

1. Championship Manager: Season 99/00 (Eidos)
2. Tomb Raider IV: The Last Revelation (Eidos)
3. Age of Empires II: The Age of Kings (Micrrosoft)
4. Theme Park World (Electronic Arts)
5. Unreal Tournament (GT Interactive)







Нещичко от Интернет

www.unrealtournament.net

В тази изпипана уеб-страница любителите на UNREAL TOURNAMENT] ще намерят качествена графика, flash и добро съдържание - класическа смес от screenshot-и, новинки, download файлове и форум. Непременно погледнете.

www.gameplai.com/wireplay

Този игрален server е много популярен и предлага подкрепа на доста игри - HALF-LIFE, KINGPIN, AGE OF EMPIRES 2, STARSIEGE TRIBES, QUAKE 2 И 3, UNREAL TOURNAMENT, MECH WARRIOR 3 и много други. При това е безплатен, което е прилична примамка. Достатъчно е да изтеглите съответната програмка и готово.

www.messiah.com

Хвърлете едно око на тази страница, за да получите информации за излизащия екшън хит. Тук има всякакви данни, картинки, новинки, съвети и какво ли не за тази игра.

www.mechwarrior3,com

Заедно с излизането на датадиска към MECHWARRIOR 3 не е зле да се обърне внимание на домашната страница на това заглавие. На разположение има отпратки, игрални съвети и класическа смес от други информации. Който тепърва се готви за игра на MW3, определено трябва да отскочи тук. Предполагам, че напредналите пилоти на mech-ове вече отдавна са го направили.

www.matrox.com/mga/3d_gaming/bump/silent_space.htm

MATROX зъдейтва своята web-страница, т.е. всички можем да видим как изглежда този космически симулатор на фирмата CRYTEK STUDIOS. Много сериозен е в графично отношение, тъй като всички обекти в играта използват EMBM (Environment Mapped Bump Mapping).

http://members.aol.com/spoons1000/break

Прелестна страница с насочващи фотографии как да ликвидираме компютъра си. Tips&Tricks в този web има в изобилие. Изглежда авторът го бива в гнусотията, но не съвсем. Неговите подходи за ликвидация са наистина дяволски. Авторът първо съветва какви помагала ви трябват (чук, бормашина и под.), а после точно описва как да ликвидирате компютъра част по част (клавиатура, HDD, монитор и т.н.). Евалла! Ама шашката ще го направи от раз!

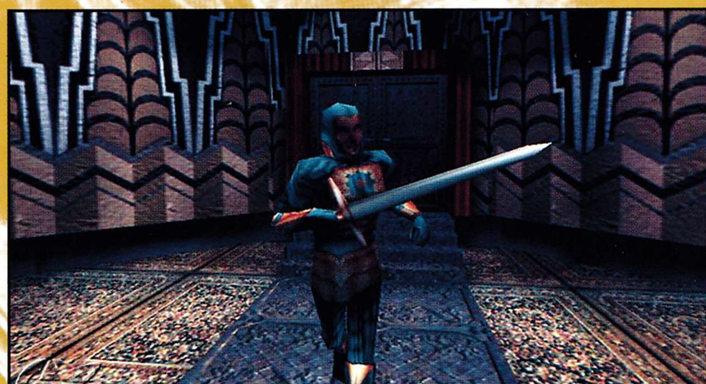


THIEF II

крадец в усложнени условия

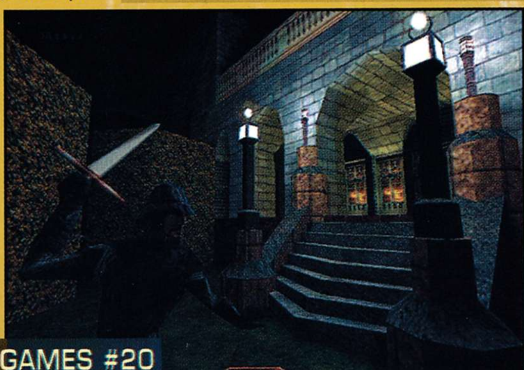
the metal age

Нали знаете кои са основните принципи, върху които е изградена първата THIEF. Тихичко придвижване из тъмните кътчета. Максимално и ефикасно използване на сенките. По-скоро избягване, отколкото избиване на неприятелите. Шпиониране. И кражби, най-невероятни кражби! Ако всичко е наред, стражите са неми свидетели на вашите разбойнически изстъпления. Но допуснете ли грешка, гушвате букета преди да измъкнете меча си. *Тази* концепция е толкова добра, че авторите на новата игра сигурно ще я оставят същата и ще се ограничат с подобряване на действието и други козметични промени. Въпреки че тези редове са посветени на втората серия, докато се занимавах с демото имах усещането, че играя само някаква допълнителна мисия към първата игра. Дори по едно време си мислех, че авторите нарочно са избрали за демото версия, която да прилича на първата THIEF, за да не стреснат феновете си. Това не е нелогично. Много от първоначално планираните новости за THIEF: THE METAL AGE (като например промени в разпознаването на звуците от неприятелите или добавянето на пистолет към арсенала на Garrett) бяха така зверски критикувани по дискусионните web streams от феновете на крадеца, че фирмата в края на краищата се отказа да ги въвежда. Явно авторите са загрели, че геймърите не искат любимият им герой да бъде съсипан с неподходящи и самоцелни "подобрения". *Променен* в новата игра е графичният енджин (DarkEngine) на старата THIEF, който явно беше "по-спънат" от тези в QUAKE и UNREAL. В LOOKING GLASS са поработили здравата над този енджин още при направата на SYSTEM SHOCK 2, и то не само върху текстурите и разделителната способност, а и върху пресъздаването на реалните физически закони. Сега на THIEF 2 му е по-лесно, защото 16-те бита са го отървали от ограничените 256 цвята. Идват цветни мълнии и отражения (16bit colored lightning) и разни други технически хубости, чрез които нещата изглеждат по-реални и по-дълбоки. Което пък предполага, че новите нива ще са по-обширни. *Единственото* ниво в демоверсията за степен Expert го играх почти три дни. И тъй като са ми ясни и първата THIEF, и датадискът THIEF GOLD, и управлението на играта, тези три дни ми подсказаха, че доста е порасняло онова, което смятахме, че няма накъде





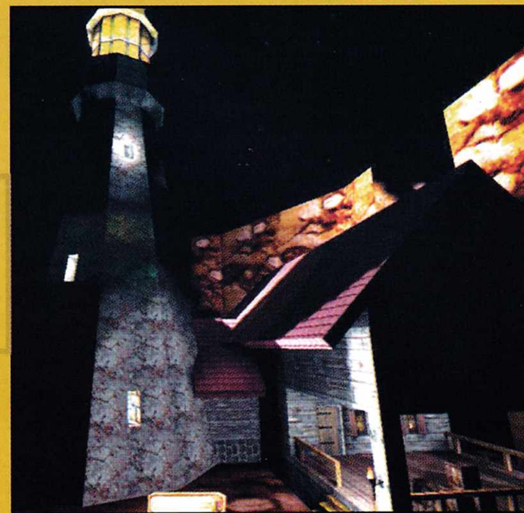
Редовните ни читатели едва ли помнят, че рецензията за THIEF: THE DARK PROJECT (MG #9, януари 1999) завършваше с думите: "Ако докопаш THIEF, няма да сбъркаш - ще имаш в колекцията си още една игра, която заслужава оценка "почти десет". Но аз помня. И ако трябва, пак ще кажа същото, защото играта е страхотно успешна. А новото и обнадеждаващото е, че фирмата LOOKING GLASS TECHNOLOGIES ще пусне скоро нови приключения на фамозния крадец Garrett, наречени THIEF 2: THE METAL AGE.



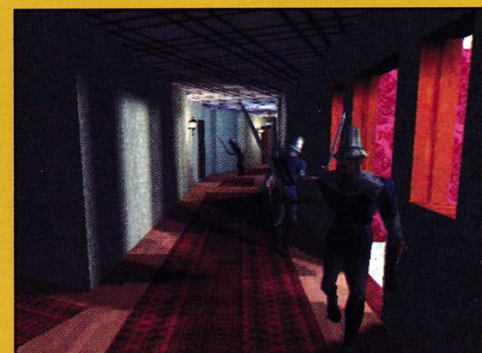


повече да расте (някои нива си бяха направо огромни - например системата от цилиндрични подземни гробници). Рязко подобрена в Двойката е архитектурата. В предишната игра тя изглеждаше като средновековен сън, но в THE METAL AGE направо се стъписвате от детайлите на някои сгради, по чиито фасади ще пълзите. То не са статуи, не са резби, не са мазилки, фрески, че и веещи се на вятъра знамена и пранета. И понеже по-обширната и по-детайлната среда изисква по-сложни мисии, към класическото обирджийство са добавени още задачи, включително шпиониране и следене. Понякога найнапред издирвате своята жертва и чак после я обирате или й виждате сметката. Друг път едва след грижливо планиране отвличате детето на влиятелна персона (браво, маестро, и Бог да ти е помощ!). Задачите по време на мисиите се променят драматично. Според първоначалния си план Garrett например трябва да открадне нещо, а забелязва важно лице и го проследява. Повечето мисии се разиграват в града и няма екскурзии до скални крепости и масивни подземни гробници. За компенсация ви се пада често да пълзите по покриви, корнизи, балкони и железни тръби високо над главите на хората. *Действието* в THIEF 2 се разиграва точно година след края на първата част. Оказва се, че родният град на Garrett е далеч по-разнообразен и по-комплексен, отколкото го виждахме в Единицата. Кипи живот. Фракции и ордени водят свои малки битки за надмощие и себедоказване. Всяка фракция има водещи личности с (естествено) лични цели. В момента в града доминират три фракции. Mechanist-ите (радикална издънка на Hammerit-ите от първата серия) се кълнат в техническия прогрес и в стоманените си светини създават механични помощници: задвижвани с пара железни чудовища, системи от огледала и синхронизирания оръдия. Техен антипод са The Pagans (Неверниците), които се кланят на полубожеството Trickster, натикано в края на миналата серия от Garrett в най-дълбокото пъкло. Pagan-ите пък ненавиждат Mechanist-ите заради тяхното "богохулство" и ги саботират с магии. Така при изпълнението на задачите си нашият герой става онзи, който печели, докато другите се карат. Обаче има и тайнствени "приятели" на Garrett - Keeper-ите използват разбойническите му услуги, за да има в града стабилност и някакъв ред. Главният отрицателен герой в Двойката е новият градски шериф Gorman Truart, който по лични причини желае смъртта на Garrett и му причинява всякакви неприятни проблеми. *За* много от феновете на THIEF враговете на Garrett в играта са прекалено неприятни и пресметливи. Повечето имат няколко режима на бдителност и поведението им се мени в зависимост от това доколко са провокирани. Ако не внимавате, те мигом най-прецизно претърсват мястото, откъдето е дошъл звук или са доловили движение. Това го има и в новата игра. Не е променено качеството на стражите да забравят личните си тревоги и да се връщат към редовната си обиколка. *LOOKING GLASS* обещава по-висок изкуствен интелект, което май няма да стане. Дано поне падането на стражите във водата и тъпотиите по този повод да ги няма във финалната версия. Други по-глобални неща, свързани с интелекта, обаче са подобрени. Стражите например разбират кога някои техни колеги са извадени от строя. По го бива и периферното зрение на бдителните неприятели, които улавят по-смелите опити на Garrett да притича или да пропълзи. Но най-ясното (стопроцентово сигурно!) от демото е високата трудност. *LOOKING GLASS* кара геймърите да размишляват, а не да убиват. Убийствата са лимитирани още в първите нива на трудност. В THIEF: THE METAL AGE изобщо не може да се трепят невинни хора - обикновени граждани, камериерки, слугини, готвачки и т.н. Дори при стражите е за предпочитане да се измъквате от проблемите с добро, отколкото с убийства. *THE METAL AGE* разнообразява и допълва способностите на Garrett. На първо място с "изпращането на поглед" на разстояние - чрез това бонусно вълшебство на Garrett изпращате погледа на няколко метра напред, зад ъгъла, през цепнатината на врата... Друго: подслушвате звуци и разговори зад по-тънки стени и зад повечето врати, с което научавате какво става там. Освен това Garrett разполага с няколко мини и други дреболии. *Въпреки* възраженията на някои геймъри, че предметите не бива да се пренасят от ниво в ниво, това е положението. Авторите го обясняват така: щом пренасяте пари или предмети в горните мисии, нарушава се структурата на новите задачи, защото разполагате с неща, без които можете да минете.

Нека Стражите отново да запалят загасналите факли. Газените лампи може да бъдат загасени със стрела, изстреляна отвисоко. Но Стражите са чувствителни към промяната на осветлението и много внимават, ако точно над главите им някоя лампа изгасне.







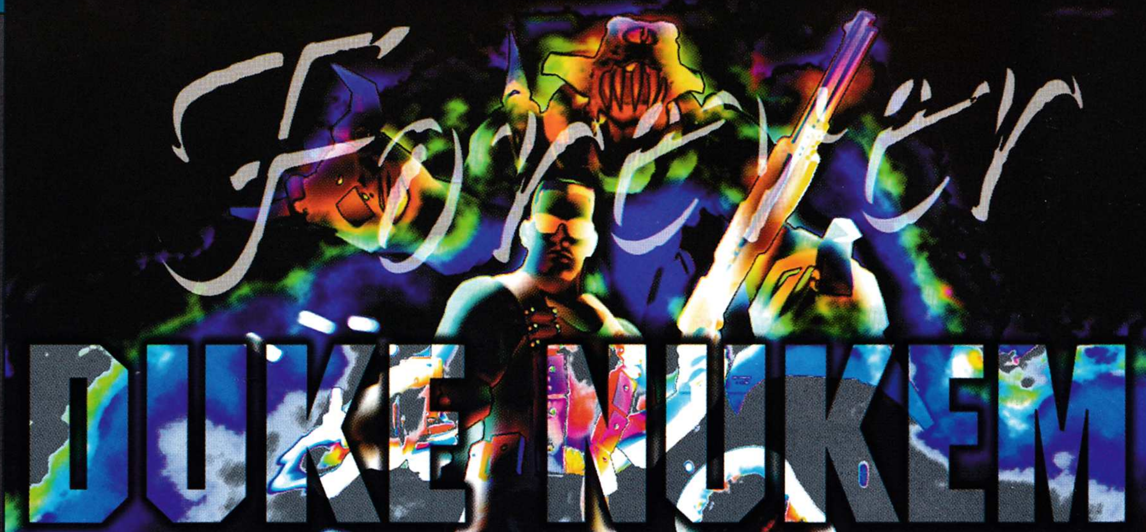
Предходно-заключителни впечатления от играта. Първо: не усетих промените от игралното demo, ако LOOKING GLASS изобщо са ги направили. Второ: очаквам с големи надежди тази игра, защото е THIEF. Дано THE METAL AGE е голяма игра, а не скъп дата диск.



Платформа: PC, Win 95/98
Looking Glass Technologies
Дата на излизане: 05 / 2000 г.

-GM-

TOP NEWS



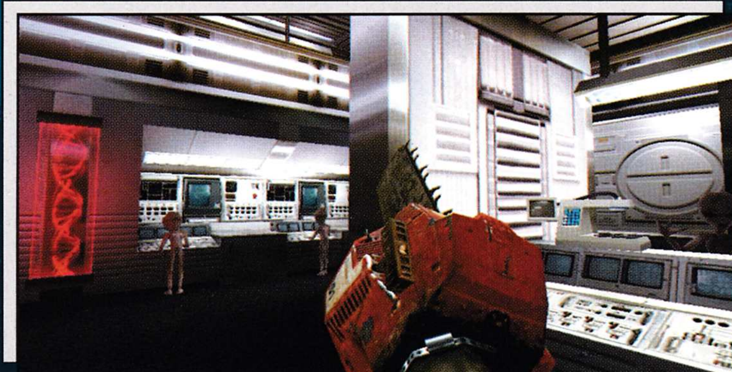
Иде, иде русият мъжага Някои герои от компютърните игри вече са жива легенда. Mario и Dizzy, елфката Zelda и таралежчето Sonic. И страхотната Lara, естествено. Сред тези виртуални любимци има един широкоплещест блондин, който с презрително изкривени устни обича да казва: "I needed that!". Един мъж, който не хленчи - Duke Nukem. Ето тази жива легенда се завръща на нашите монитори. Да живей и ура! Легендата се роди в далечната 1996, когато фирмата 3D REALMS измайстори DUKE NUKEM 3D. Главният герой на тази изключително забавна игра, вечно ядосаният Duke Nukem моментално се записа в историята на PC-игрите с характера и поведението си. Лафовете на Duke за нула време станаха безсмъртни и някога може и да ги издълбат за вечен спомен върху паметника на геймърската лудост от края на XX век. Но имиджът на нашия герой не би струвал и пет пари, ако играта, в която той избива нещастни мутанти, не беше добра. А тя е добра. Duke Nukem вече е освободен от оковите на първия си 2D външен вид (в първите две игри) и спокойно печели овациите на публиката. Вярно, после се появиха негови съперници и последователи - QUAKE, UNREAL, HALF-LIFE. Duke Nukem пък получи своя комплект нови мисии под наименованието PLUTONIUM PAK, което обаче изобщо не беше достатъчно на бесните му фенове. Докато най-сетне фирмата 3D REALMS загря, че трябва да продължи. И го направи: излиза абсолютно ново продължение под името DUKE NUKEM FOREVER. Названието не е оригинално, но на предания геймър не му пука - той си иска новата игра, другото са подробности. По първоначалната концепция основа на новата DUKE трябваше да е енджинът на QUAKE 2. Това беше изненадващо решение, тъй като 3D REALMS имаше свой - Prey. На изложението E3 през 1998 г. можеше да се види демо на DUKE с енджин Q2 и не изглеждаше зле. Но само след месец световното геймърско братство беше шокирано от съобщението на производителите, че работата над DUKE започва отначало и то съвсем другояче. Енджинът Q2 се изоставя и се заменя с по-новия енджин на UNREAL. Което значи, че много от готовите неща се преработват основно. Най-големите промени, разбира се, са в графиката. Текстурите - в по-висока разделителна способност. Всички карти се адаптират. Най-много работа при тази промяна е преписването на кода, модифициран така, че да използва възможностите на новия енджин. Оттогава за Duke Nukem не се чу нищо. Та чак досега. Вече разполагаме с няколко пресни screenshot-а, които подсказват каква графика можем да очакваме. DUKE явно работи с Unreal-енджина. Ставката е печеливша. Благодарение на този енджин са създадени обширни външни пространства. Заслужава аплодисменти анимацията на целия скелет на фигурите. Видът и движенията им са по-реалистични. Врагът ви следи не само с въртене на главата, но и с очите си! Движат се клепачите и устните, а самите фигури са с аксесоари като каски и очила. А системата motion capture е позволила на авторите направо да се развихрят. Въобще DUKE NUKEM FOREVER поне засега изглежда като крачка в бъдещето. Плюс наглед дивото обещание, че играта върви и в стандартно конфигуриран компютър. Авторите са осъзнали колко важен е сюжетът и са призовали холивудски сценаристи, за да заприлича играта на филмов екшън. Естествено, без кръв и насилие екшън няма, но от фирмата твърдят, че не са прекалили в това отношение. Интересно е, че се завръща врагът на Duke от първи-











те две 2D-игри доктор Proton и неговите мутанти. Но най-печени са транспортните средства. Просто се качвате, тръгвате и стреляте по неприятелите през спуснатото стъкло на прозорчето. Мислите, че е по холивудски? Е, да! Твърдо го има сериозният мултиплейър. Обещава куп подобрения, разнообразни и хитроумни мисии. Пространствата, в които се разиграват акциите, включват дори казина и клубове за стриптийз. А за редактора на нивата нямам думи - появи ли се играта на пазара, Интернет ще я напълни с хиляди нива с различно качество. И една изненада накрая. Към Duke Nukem се прибавя и колежката му Bomb Shell. Не е ясно дали е приятел или враг. Ха сега, нека кака Лара да се нервира... Не ми е известно кога DUKE NUKEM FOREVER ще е окончателно завършена. Но ми стига да знам, че един ден ще я бъде. Чакаме те, Duke, да знаеш! **Производител: 3D Realms; Дата на излизане: някъде през тази година** -GM-

Ruins of Myth Drannor
POOL OF RADIANCE

Мистерията на елфите

Тази игра е продължение на класическо RPG на фирмата SSI, която на времето бълваше един след друг десетки dungeon-и. Сега изглежда SSI май се е амбицирала се върне на познатото си бойно поле. POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR е само първата от поредицата игри, които ще ни сполетят през следващите години. Поне такива са намеренията на MINDSCAPE (която притежава SSI) и фирмата WIZARDS OF THE COAST (която стиска TSR, а тя пък държи авторството на AD&D-правилата). От подобно "сложно" сътрудничество може да се роди всякаква гадост или прекрасни RPG-та. Дано да е второто... Името и самата игра идват от първите dungeon-и на SSI и от GOLDEN BOX. Първата, POOL OF RADIANCE, заедно с трите други (CURSE OF THE AZURE BONDS, SECRET OF THE SILVER BLADES и POOL OF DARKNESS) представляваше цяла сага, наречена Forgotten Realms Epic. А тази сага се разиграваше в един от световете на AD&D - Forgotten Realms. Точно в този свят ни връща POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR. Сюжетът на бъдещата игра се гради на необяснимо явление при вълшебното езеро в подземието на града New Phlan. Странна вълна, надигнала се от езерото променя всички живи в немъртви. А групата смелчаци, водена от нас, трябва да разкрие причината за това нещастие. Търсейки истината, стигаме до руините на древния град Myth Drannor, където мистерията се открехва. Авторите на играта приказват за 3D-модели върху 3D-рендиран фон, но тук има нещо съмнително. Като гледам, фигурите наистина са триизмерни, но фонът май не е. От картинките ясно се вижда приликата с Infinity-енджина, което не е лошо, а наши осведомени агенти твърдят, че не само графиката е много добра, но и анимациите са по-плавни. Системата на двубоите, която не е realtime-ова, както при други подобни игри, е кръгова, като при REALMS OF ARKANIA. Играта е свързана с правилата на AD&D, което ще рече да очакваме поредно продължение с много и интересни подобрения. Има класическо хвърляне на зар за създаване на четирите фигури (последните две се избират измежду NPC-фигурите) и избор на професии и раси (с възможност да комбинираме едното и другото). Можем да движим предметите и да ги използваме в битките (получаваме бонуси за нанесени удари), фигурите ни могат да се изкачат чак на 16-о ниво, срещаме освен традиционните врагове (орки и джуджета) и съвсем, съвсем оригинални изроди. По всичко личи, че пристига ново добро RPG, което за съжаление ще ни споходи едва към края на годината. Дотук: само малки картинки и големи надежди.









Myth Drannor

Този град, чието име е част от името на новата игра, не се появява за пръв път. Който познава EYE OF THE BEHOLDER, помни, че подзаглавието на третата, последна серия беше ASSAULT ON MYTH DRANNOR. А какво е Myth Drannor? Един прекрасен град на елфите в района Moonsea в света Forgotten Realms, унищожен при нападението на Dark Army.

Stormfront Studios / SSI/Mindscape

Дата на излизане: края на 2000 година -GM-



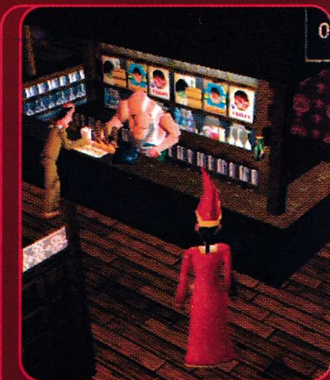
Simon the Sorcerer 3D

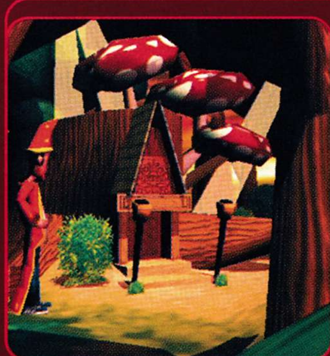
пак онова приказно приключение

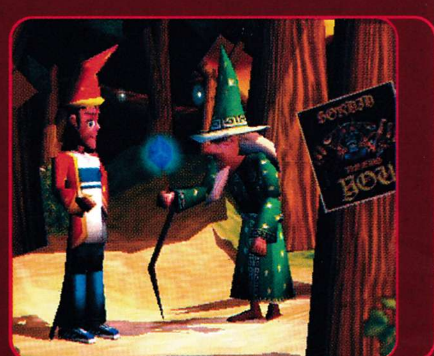
Какво са пет години, много или малко? За пет години на геймъра-първокласник му поникват мустаци, геймърът-гимназист изкарва висше образование и казарма, а геймърът на средна възраст може и да се пенсионира. Ей точно толкова - пет години - делят втората от третата игра SIMON THE SORCERER. Надявах се тези години да са четири и затова в #8 на Master Games пуснах едни обещания, че третият Саймън излиза през май 1999 г. Но както се казва, "човек предполага, фирмите разполагат." Сега пак отваряме дума за третия Саймън, подведен от твърди уверения, че излиза през март 2000 г. Дай Боже! **Тази** история е обичайна, но си струва да се знае. Веднага след успешния втори Саймън (1995) програмистите от ADVENTURE SOFT и HEADFIRST PRODUCTIONS започват работа над третия, но като 2D, и доста напредват. Обаче!!! Не намират фирма-дистрибутор (или издател, все едно), която да вложи пари в начинанието. Ония, дето стискат мангизите, викат: "А бе, я стига с тия 2D-та. Кой ще ви ги играе, кой ще ни ги купува. Виж, ако го направите като 3D, тогава можем да поговорим пак." И к`во да правят нещастните програмистчета, сядат и почват работата над играта наново. Както и над чистак нов енджин, което пък отнема много и много време. Но краят на тази история май вече се вижда и скоро ще можем да подпукаме третата серия на класическия адвенчър - SIMON THE SORCERER 3D. **Ще** напомня на по-младите за какъв герой става дума. Simon е момче с островърха шапка, което в предишните две серии се занимаваше предимно с разваляне на гадните номера на магьосника Sordid. В първата през вълшебен портал Simon премина в другото измерение и там спаси вълшебника Calypso. Във втората Simon пак там измъкна от един батак внучката на вълшебника - Alix. Сега, в третата игра (според промъкналите се клюки) Sordid иска да подчини целия космос. А на страната на доброто и на злото има около 60 NPC (освен старите познати герои от предишните серии). Самият Simon нито е порасnал, нито е станал благовъзпитан сухар. Езикът му е все така остър, дори е научил и някои нови пиперливи думи и изрази. **Приключенията** на Simon сега са триизмерни, но това според авторите не пречи на приказната атмосфера на сюжета. Според мен пък по-важното е, че основното в играта са загадките, а не бясното скачане и катерене. Обещанията са си обещания, но едва когато играта излезе, ще разберем дали ни трябва по-пъргав мозък, или по-чевръсти пръсти. Със сигурност сюжетът не е линеен. За да уйдисат на геймърите, които се дразнят, че след доиграването на един адвенчър няма какво да правят с играта, авторите са решили да създадат повече пътища, по които да вървим към целта. Ако това стане, голям кеф ще падне.

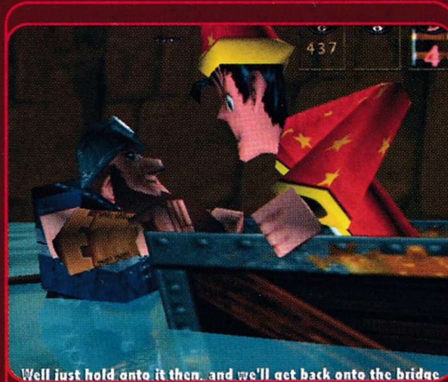
Производител: Adventure Soft, Headfirst Productions
Дистрибутор: Hasbro Interactive
Дата на излизане: 03 / 2000

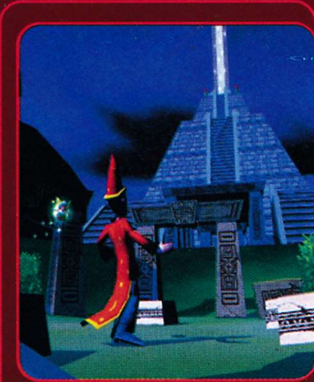






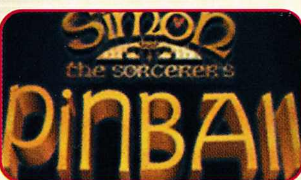












Simon The Sorcerer`s Pinball

Това е pinball по мотиви от приключенията на Simon. Борите се срещу Sordid и спасявате своите приятели Swampy, Calypso, Gerald и Max. Ако имате малко късмет, откривате и някои специални режими и тайни нива. Играта е разнообразена с анимации, но въпреки това си е среден pinball.

Simon The Sorcerer`s Puzzle Pack



Сбор от няколко логически игри и utility за Windows`95 из света на Simon. Колекцията съдържа загадки и логически игри, игри с карти, един мил демон и няколко различни дреболийки за Windows`95 (тапети, иконки, звуци).

Simon The Sorcerer 2.5

Тъй аз наричам онзи неизлязъл 2D-адвенчър, за който авторите не са успели да намерят финансиране. И от картинките личи, че играта я бива. Толкова им е бил акълът на дистрибуторите, но за съжаление - който плаща, той поръчва музиката.







Интервю със Simon Woodroff, главен дизайнер и програмист на Simon The Sorcerer 3D

Master Games: Няма ли сега, когато SIMON е 3D, да изгуби от своята приказност, която беше характерна за предишните серии?

Simon Woodroff: Използвахме същите текстури като при предишните серии и се постарахме всички фонове и цветни плоскости да въздействат опростено, което със супердетайлни текстури нямаше да е възможно. Много усилия посветихме играта да изглежда като рисувана приказка, нищо че е изцяло в 3D.

MG: Обикновено 3D се използва, за да се повиши екшън-елементът в играта. Освен решаването на загадки и пъзели, има ли в новата игра скачане, пълзене и други подобни работи?

SW: Не, няма никакъв екшън. Това е чист адвенчър. Ще видите, че в крайна сметка преживяването е абсолютно ново в сравнение с досегашните 3D-игри.

MG: Между първата и втората серия на Simon имаше известно развитие. Главният герой в края на втората серия стана див младеж. Колко годишен сега е Simon и как са се променили неговото поведение и характер?

SW: Възрастта на Simon не се е променила. Но е по-чувствителен и съпричастен към мъките на другите фигури в играта - в резултат на тревогите, които му е причинил Sordid, който му "открадва" тялото.

MG: Сравнително неясният край на втората серия дава място за много спекулации относно началото на третата серия. Как изглеждат Simon и Sordid в началото на новата игра?

SW: То не е за приказване, ама хайде. Sordid е откраднал тялото на Simon, за да се пренесе с него в другото измерение. Когато Calypso научава това, се включва в армията на desperate-ите, командвани от Melissa Leg, за да спасят и върнат на Simon тялото му. Играта започва в момента, когато душата на Simon спокойно почива в отново намереното му тяло. Но преди да се върне в къщи, той трябва да изпълни ангажимента към спасителката си Melissa Leg. После нещата се усложняват, пак срещате Sordid и т.н.

MG: Колко края, колко алтернативни решения ни очакват в SIMON THE SORCERER 3D?

SW: За съжаление, не толкова, колкото искахме в началото на нашата работа. Просто не ни стигна времето. Но има няколко места, където може да избирате как и накъде. Засега играта има два различни завършека, но понеже работата продължава, и това може да се промени.

MG: Енджинът на новата игра позволява поглед от няколко камери. Изборът им автоматичен ли е според движението или с помощта на клавишите можем да го променяме?

SW: Погледът на камерата е избиран от енджина така, че винаги добре да се виждат всички предмети и фигури в дадената локация. Но ако поискате, можете да превключите на поглед "през собствените си очи".

MG: Енджинът сте взели от PRINCE OF PERSIA 3D. Променяхте ли го някак, махахте ли, добавяхте ли някакви features? И как съчетахте този енджин със собствения си енджин AGOS?

SW: Напълно преработихме AGOS, така че да работи с 3D-енджина. Създадохме скрипт-език, който използвахме за програмиране на играта. Така подобрихме функционалността на някои части на енджина, специфични точно за SIMON 3. Мисля, че след всички промени и модификации, създадохме енджин, напълно различен от този, който е използван в PRINCE OF PERSIA 3D.

MG: Няма ли адвенчърите да влязат в червената книга на застрашените игри за сметка на екшъните и стратегиите?

SW: Вярно, адвенчърите не са център на вниманието на дистрибуторите (което е много важно) и в резултат наистина са заплашени от измиране. Надявам се SIMON 3 да покаже на хората, че могат отлично да се забавляват и с нещо друго, освен с екшъни и стратегии. Затова и положихме много усилия да създадем силна и интересна сюжетна линия. Дистрибуторите се интересуват преди всичко от възвращаемостта на парите си, от печалбите и затова, въпреки че 2D-адвенчърите (т.нар. point and click adventures) си имат своите многобройни фенове, мангизлиите много-много не се интересуват от тези игри...

MG: Един малко личен въпрос. Simon всъщност вие ли сте? Да не би Sordid да е вашият ненавиждан учител по математика?

SW: И да, и не. Характерът на Simon е просто миш-маш от много хора, кои познавам лично. Той винаги прави и казва неща, които повечето хора в обикновения живот не правят и не казват. И затова е толкова популярен - дава възможност на всички да опитат кво е да са понякога отвратителни, гадни, язвителни... А Sordid е фигура, вдъхновена от мой близък, когото добре познавам. Но в никакъв случай няма да издам кой е той.

MG: Благодарим за разговора и желаем на SIMON THE SORCERER 3D успехи. И пари!

-GM-





HALO

От ухо на ухо, от уста на уста





HALO е thirdperson-екшън, в който изпълнявате отделни мисии. Главното действащо лице е боен киборг, който е катастрофирал с космически кораб и се е озовал в непознат и далечен от Земята свят. Като се поокопитите след уводното интро, вече сте в прекрасно генериран свят, чиято реалистичност е толкова реалистична (извинявайте за повторението!), че чак не е за вярване. Звездни лъчи, които дават живот на тази планета (както Слънцето на Земята); вятър, който подухва; невероятни ефекти... И се питате, това игра ли е, филм ли е, истина ли е? **Правите** няколко крачки и разбирате, че и движенията ви перфектно съответстват на околното великолепие. Достоверността в движението (във всички движения, а не само при ходенето) е постигната чрез така наречената скелетна анимация. Което ви позволява да правите с киборга неща като във филми от рода на "Матрицата". Правейки задно салто например, стреляте по противника с пушката. Вашият герой по различен начин използва различните оръжия, но и по различен начин ги държи. Дори най-простото зареждане на оръжията е съпроводено с впечатляваща анимация. Повърхността на киборга е направена от три пласта текстури. И не само на главното действащо лице е отделено такова внимание. Важна част са транспортните средства. Джипът е не само на изключително високо графично, но и на невероятно добро анимационно ниво. При движението му всяко негово колело се върти по различен начин според почвата отдолу. А ако се движи през висока трева, направо може да се захласнете при вида на елегантно полягащите тревички под колелата. По отношение на извънземните технологии, на експлозиите, на небето, на пейзажа никоя друга игра не може да стъпи и на малкия пръст на HALO. Такава игрална среда досега можеше да се види само във филмовите кадри. Прибавете към това и факта, че сте в състояние да бродите по повърхността и под земята или да влезете в някоя извънземна машина (!). Върховно! **Естествено** и неприятно за бедняците е, че великолепната графика и качествената анимация имат и високи хардуерни изисквания, но авторите на играта обещават да направят почти невъзможното. В смисъл че HALO е за хардуер от по-ново поколение, но въпреки това енджинът ѝ ще си пасне и с не чак толкова мощни машини. **Оръжията** на главния герой



Специалистите по компютърни игри направо се шашнали, когато видели първите видеа и образци от HALO. Добре че не са си глътнали езиците, иначе как щяха да стигнат до нас похвалните им слова. При това похвални слова в диапазона от суперлативи до по-суперлативи. Рядко се случва, но всички професионални гейм-критици твърдят, че това е заглавието, което коренно ще промени параметрите в жанра на екшъните. Дори се прокрадват мнения, че HALO ще разбишка пазара за игри така както преди години това направи DOOM. Не знам, може и така да е, може това да са преувеличени очаквания и бъдещето да не е толкова истерично, но явно над HALO е поработено добре и усърдно. И с много нови хрумвания. Лично аз зяпнах като риба на сухо като видях за какво става дума. Докато на пазара се блъскат едни до други стотици варианти на вече изпробвани игри и десетки продължения на гейм-сериали, войводите и четниците от фирмата BUNGIE SOFTWARE смело и без да им мигне окото ни поднасят суперпроизведение. Чак сега се разбра защо върху HALO имаше такова свирепо информационно ембарго, а върху всички папки с плановете на играта беше изписано с големи червени букви TOP SECRET.

са единайсет: 8 земни (картечница с гранатохвъргачка, пушка, бронебойни ракети, пистолет с лазерно насочване, SMG, снайпер, харпун, огнехвъргачка) и 3 извънземни (енергиен пистолет, енергийна ракетохвъргачка и енергиен меч). **Най-невероятното**, което HALO предлага: в своите скиталчества по планетата се придвижвате по, под и над земята; по, под и над водата, въобще навсякъде. Най-оригинална обаче е употребата на различните возила. Всъщност те са джип, танк и управляем извънземен самолет. Използването на возила в битките е нещо абсолютно оригинално и в 3D-екшъните досега невиждано. Или поне не с такъв замах и с такива възможности. Бесните бойни акции, съчетани с управление на транспортно средство, са преживяване, което въобще не е за изпускане. **И** ето го мултиплеърът. Ако от









BUNGIE спазят всичко, което обещават, сигурен съм, че HALO ще стане супермултиплеър. Залагам шаштелефонна (виж БТК) глава, без да ми мигне окото! Защото мултиплеърът предлага и използване на возила! Каквото ти предлага, направо си е изградено върху тях! Всеки джип е за трима пътници - водач, спътник и стрелец. В мултиплеъра те са трима различни геймъри! Танкът пък е за двама души - водач и стрелец. Самолетът - само за един човек. Представяте ли си какви deathmatch и мрежови битки предлага това! Авторите на HALO с право очакват тясна специализация на геймърите. Едни ще шофират, други ще летят, трети ще се бият като обикновени кашици (пехотинци). **Не искам да добавям нищо повече за HALO. Да го видим, пък после повече.**

-GM-

Bungie Software / Take 2
Дата на излизане: 04 / 2000 г.





PLANESCAPE TORMENT

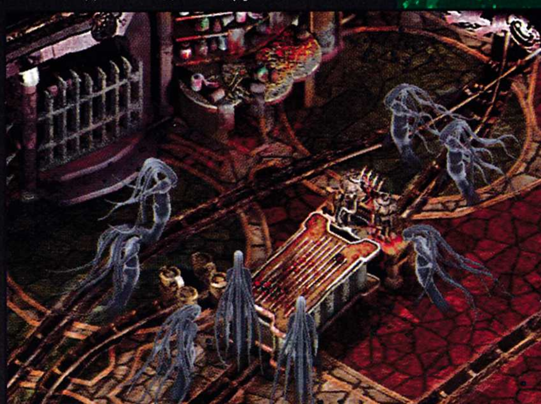


Смърт, щастие мое

НЕКРОВЪВЕДЕНИЕ

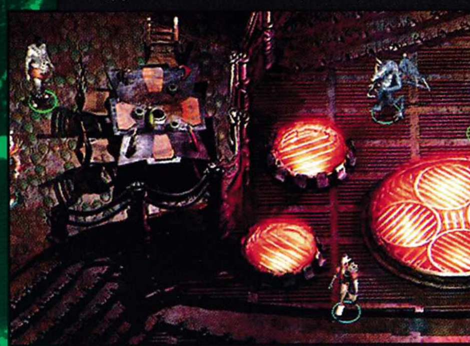
Отварям очи. Лежа върху каменната плоча на операционна маса в Моргата (The Mortuary). Нямам представа кой съм. Не знам къде съм. Не схващам какво правя тук. Хвърлям бегъл поглед върху своето тяло. Артист със скалпел го е превърнал в нещо като картина. **Тръгвам** да изследвам Моргата. Ръждясалите колелца на масите скърцат отвратително. Горящи тела. Разпадащи се немъртви служители на тайната секта на dustman-ите пухтят в своите сиви плащове. **Пресичам** Моргата. Срещам умиращия старец Dhall пред огромна книга с пожълтели страници с имената на мъртвите. Пътьом убивам няколко dustman-и - просто за да не повикат стражите. Срещам душата на девойката Deionarry, която твърди, че някога съм я обичал и че сме умрели заедно. Само че аз съм безсмъртен и се връщам обратно. А тя ме очаква в компанията на мъртвите. Нейните думи са първият лъч към забуленото ми в мрак минало. Ще науча повече извън стените на Моргата. **Отварям** огромната врата и впервам поглед в град Sigil - града на порталите, кръстопътя на измеренията, мястото, където всички пътища се пресичат. Тук всеки обект може да е вход към друг свят, а всяка мисъл - ключ. Аз, Безименния (The Nameless One), слизам по стъпалата и поемам към **съдбата си...**





ЖИВ УВОД

В кръщелното свидетелство на играта PLANESCAPE: TORMENT фигурират като нейни родители три имена на фирми - BLACK ISLE STUDIOS, BIOWARE и INTERPLAY. Че INTERPLAY е дистрибутор, е ясно. Ролята на останалите две фирми обаче е малко мъглява. Най-вероятно BIS са програмирали с енджина на BIOWARE. Но се очертава славата на тази игра да бъде толкова голяма, та да стигне пребогато и за тримата родители. Защото PLANESCAPE: TORMENT е гениална, по свой начин революционна и магнетично привлекателна. Тя е нещо хем като връщане към добрата стара школа на геймплея, хем като стълба към нови висини, до които игри като REVENANT например никога няма да се изкачат. PLANESCAPE: TORMENT е толкова обсебваща, че най-добре я играйте някъде далеч от цивилизования свят. Препоръчвам ви: грабвайте компютъра в раницата и отивайте в някоя хижа към Мусала. **С** BALDUR`S GATE в света на RPG се появи енджинът infinity, както го нарекоха създателите му от BIOWARE. Той имаше още по рождение някои недъзи, като да речем зле програмирано търсене на пътища. PLANESCAPE: TORMENT използва точно този енджин, но сега infinity е подобрен в много отношения. Е, фигурите понякога имат проблеми с намирането на оптималния път между две точки (особено в подземията), но бързо се оправят. Новото в infinity е т.нар. плаващ текст (директно в игралния прозорец), както и едно по-малко екшън-прозорче, особено полезно при двубоите. А в дневника е добавен раздел за чудовищата, както и за възложените и изпълнени задачи (quest-и). Доста промени има и в аудиовизуално отношение. Пропорциите също са различни - фигурите, сградите и другите декори са по-големи по размери. Детайлите и на най-маловажните обекти са изпипани до съвършенство. Просто няма местенце на екрана, което да е забравено или пренебрегнато. Дори жилищата на най-обикновените създания са пълни с различни предмети и звуци, характерни точно за това и за никое друго място. На пазара - крясъци, в леярната - трясъци, в кръчмата - смесица от неразбираеми разговори, над които току се издигне някой поясен глас... А музиката е като допълнителен великолепен декор, който не досажда, не пречи на визията, а върви **с нея и я допълва.**



НАВЪТРЕ В PLANESCAPE

Думите в наименованието PLANESCAPE: TORMENT характеризират различна част от играта. **Planescape** е нещо като разширение на AD&D. Това е нов свят - за геймърите, на които им е омръзнал добрият стар Forgotten Realms със своите елфи, джуджета и тем подобни от AD&D. В света Planescape много от познатите канони вече не важат, тук живеят други същества, а и този свят не се ръководи от физическите закони. **С** прилагането на

GAMES HOT

Planescape в своята игра BIS са направили крачка в непознатото, заселвайки досега непроучени територии. Какво следва от това ли? Ами оригиналност най-вече - и на средата, и на поведението на действащите лица, и на качествата на предметите. Говорещ череп и вълшебни оръжия може и да се открият във Forgotten Realms, но създания като baatezu, abishai или lim-lim - едва ли. Или джудже, чиято секира мени вида и свойствата си според настроението и способностите на своя притежател. Или паралелни светове, които в Planescape са безброй. От друга страна обаче, тъй като това все пак е разширен свят на AD&D, в него много от известните правила важат. Действащите лица имат своите статистики, качества на характера, издръжливост и любими оръжия. Присъщи са им професиите и произхождащите от тях ограничения. Има познати, но и нови вълшебства, характерни само за света Planescape. **Първата повърхностна характеристика**, която може да бъде дадена на атмосферата в играта, е може би упадъчност, разложение, дори деградация. Това се усеща навсякъде в PLANESCAPE: TORMENT (макар че с течение на играта намалява). Има го и в патологичността на Моргата, и в начина на живот в низините на град Sigil, и в перверзността на някои действащи лица - почти навсякъде. Дори главният герой - Безименния, се оставя да му измъкнат очите, да му пренаредят вътрешностите и се разтакава из света, държейки откъсната ръка (намерена някъде из катакомбите), с която налага своите противници. Докато накрая проумее, че тази откъсната ръка си е лично неговата. По-точно, била е неговата. **Второто нещо**, което таи в себе си всеки от обитателите на Planescape, е някаква злоба, лошотия, лъжливост. Почти никой няма да ви каже цялата истина. Най-ярките примери в това отношение са вашият приятел Morte, винаги криещ истината зад лъжи и преструвки, старецът Pharod, носещ тежкото бреме на своите грехове, и божественото създание - падналият ангел Trias, който злоупотребява с вашите страдания, за да отмъщава, и ви принуждава да го освободите, давайки ви за награда само част от необходимата информация. А двубоят ви с него (той си получава заслуженото) из улиците на града на предателите Crest е съответстващ на неговата бурна съдба логичен връх. Атмосферата в PLANESCAPE: TORMENT е изцяло гнила и да си призная, това отначало ме дразнеше. Не ми беше интересно да разговарям с немъртвите, нито с техните робовладелци, нито с цялата тази сган извън вратите на Моргата. С напредването на времето обаче така се вживях в играта, че престанах да обръщам внимание на лошотията, която просто стана неделима част от света, в който се движех.

Наоколо пъплят оживели трупове и ровят с гниещи кокаляци в отворените гръдни кошове на мъртъвците. Вкарват в телата балсамиращи течности или откарват труповете към зиналите пещи за изгаряне. Някой се мотае тук. Това е Morte, говорещият череп. Нещо с него ни свързва силно и во веки веков.







НАВЪТРЕ В TORMENT

На английски език Torment означава мъка, мъчение, изтезание. Тази втора част на наименованието на играта съвсем точно изразява душевното състояние на главния герой. Той се събужда в Моргата, заобиколен от трупове. И това му се случва за не знам кой пореден път. И за не знам кой пореден път Безименния не си спомня нищо от онова, което е преживял. Всички тези въпроси го измъчват и от мъката може да го отърве само един-единствен човек. Пътят към него обаче е дълъг, а и той не може да направи нищо повече, освен да препрати главния герой при други. Междувременно се появяват и нови хора, които главният герой никога не е виждал, и му дават разни предмети. И още въпроси, и още мъки. И празният гроб на безсмъртния. И клопки, заложени в предишните му превъплъщения. И сенки на убитите от него, които сега го преследват. А накрая онзи въпрос, заради който са умрели стотици мъже. Какво може да промени характера на човека? **И тъй**, скита се Безименния по света и търси отговора. И когато най-сетне го намира, тръгва да търси други отговори. Хората, които му помагат, не го правят безкористно. Други пък искат да го убият. Причините? Винаги има намесена или любов, или стремеж към власт, или злоба. И над всичко това се възвисява неясният образ на владетелката на Sigil - Lady of Pain ("Господарка на страданието"). Съвсем точно име за прекрасно създание с лице от режещи остриета. Само малцина са я виждали. А които са изпитали злобата ѝ, тях вече никой няма да ги види.



НАСРЕД СЮЖЕТА

PLANESCAPE: TORMENT има уникален сюжет. Безименния е обречен на безсмъртие. След всяка своя смърт се пробужда без спомен за онова, което дотогава е преживял. Че някой търси





смисъла на живота, че търси правдата, че търси отмъщението - това е познато. Но да търсиш смъртта! Смъртта като освобождение от безкрайния живот, пълен с душевни мъки! Разплитането на кълбото от неясноти е толкова съвършено, че надали има геймър, на когото всичко това да доскучее. И още: сюжетът не е строго линеен - развива се в зависимост от извършеното и най-вече в зависимост от диалозите. Посоката на развитието е една и съща, но краят и пътят към този край са по-различни при всеки геймър. Горе-долу като при FALLOUT. Трябва да внимавате за всяка дума, да не пропускате нито един важен факт, нито едно действие, нито дори някоя второстепенна информация. Ако правилно избирате диалозите, придобивате огромен опит, редки предмети и постоянни бонуси за вашите статистики. От които после пък се развиват способностите ви. С по-висок интелект по-лесно откривате верните отговори, с по-висша charisma, без да ви мигне окото, лъжете хората, но те пък ви вярват. Така че внимавайте! Не става въпрос просто за способност. Правилният, верният ви избор е жизненоважен за идеалното развитие на сюжета. Е, винаги има **и втори път, но той може да бъде дяволски труден!**



НАСРЕД ТЕРЕНА

Майсторската направа е трудността и разположението на RPG-елементите. Забравете разтакаването из огромни пространства като в BALDUR`S GATE. Действието в PLANESCAPE: TORMENT става в градове, сгради, подземия и само понякога сте на някой по-широчък, но все пак не прекалено голям терен. Важното не са проучванията и двубоите, а търсенето на подходящи хора и изпълнение на техните задачи (quest-и). Някъде да идете, нещо да донесете, да уговорите или да дискредитирате някого, да убиете... Това важи главно за първите две третини на играта, където битките са по-редки. Лично на мен ми беше интересно и приятно да служа на другите и така да се изкача до нивото, където двубоите вече са по-забавни. Към края на играта ви очакват водопади от вълшебства, дрънчене на вълшебни оръжия и крясъци на умиращи неприятели. Но да сте наясно, че няма да ви е лесно. Дори на Dak`kon, моя най-добър боец, не му се разминаваха току-тъй неприятностите. От време на време ме обхващаше чувство за безнадеждност, но накрая разбрах, че най-доброто решение е употребата на всички достъпни стратегии. Една от най-ефикасните е комбинацията на способността на Morte, наречена Litany of Curses, и масовата атака. Черепът бълва ругатни, жертвата се вбесява и започва да го преследва, а всички други я обкръжават и налагат с каквото попадне. Тъпата жертва до последния си дъх не обръща внимание на ударите, а се мъчи да накаже присмехулника. **Който** е играл BALDUR`S GATE, със сигурност помни огромното предимство на лъковете и разликите в полезността на мечовете и секирите, на ножовете и тоягите. В PLANESCAPE: TORMENT лъкове няма. Меч притежава само Dak`kon, но неговото оръжие си има свой собствен живот и не може да се каже дали това е точно меч. **Дребните** разлики в правилата на PLANESCAPE: TORMENT в сравнение с познатите ни досега





Специално за Master Games

Разговор със създателите на

PLANESCAPE: TORMENT

от Black Isle Studios

Master Games: PLANESCAPE: TORMENT е страхотно изпипана игра. Колко време ви отне подготовката й и колко души работиха над нея? **Black Isle Studios:** Почти три години BIOWARE разработваха енджина infinity, върху чиято подобрена версия върви играта. Две години отне и програмирането на самата TORMENT. В началото започнахме около осем души, после ставахме все повече и повече и накрая бяхме май трийсетина. **MG:** Кои са най-важните качества и ограничения на енджина infinity? **BIS:** Що се отнася до спирачките, вероятно единственият ограничаващ фактор е езикът за скриптиране. В енджина няма "IF-THEN" или "OR", така че трябваше доста да внимаваме при диалозите и програмирането на поведението на NPC-фигурите. С дребни трудности се сблъсквахме и при cut-сцените. Но това са второстепенни неща - енджинът infinity има силни страни и неговите автори в своята си специалност са МНОГО добри. Усилията, търпението и времето, които BIOWARE посветил на нагласянето на системата и правилата AD&D към кода, е постижение, достойно за уважение. **MG:** В сравнение с BALDUR`S GATE фигурите са малко по-едри. Или само така изглежда? Има ли това нещо общо със света Planescape? **BIS:** Да, фигурите в PLANESCAPE: TORMENT са наистина по-големи. Това решение е по-скоро естетско - нашите графици искаха върху фигурите да има много повече детайли, отколкото при "джуджетата" в BALDUR`S GATE. Така новите фигури притежават повече личен чар и изглеждат по-реалистични. **MG:** Защо при създаването на тази игра избрахте Planescape? **BIS:** Първо, имахме купен лиценз за Planescape. Освен това вече бяхме издали няколко заглавия от света Forgotten Realms и всички бяхме очаровани, че ще работим над нетрадиционна фентъзи-игра, каквато, сигурни сме, стана PLANESCAPE: TORMENT. **MG:** Светът Planescape е относително обширен и сложен. Възможно ли е в тази игра да бъде посетена околността на град Sigil, а евентуални и други "planes"? **BIS:** Играта действително започва в Sigil. Това е нещо като кръстопът на обширния Planescape, затова решихме, че немалка част от играта би трябвало да запознае геймъра с основните правила и закономерности на Sigil. Но включихме и няколко други външни места (planes), които могат да се посещават по-късно по време на играта. Те са пет, включително Limbo и Ethereal Plane. Останалите нека си ги открият самите геймъри. **MG:** Светът, в който се разиграва сюжетът, е някак си загниващ, упадъчен, дори бихме казали декадентски. Това характерна черта на Planescape ли е или е направено умишлено? **BIS:** В играта се сблъсквате с много "болезнени" локации. При тяхното проектиране се старахме впечатлението от атмосферата, която лъха, да е колкото може

по-тъжно, по-зло и по-безутешно. В играта посещавате тъжни, кошмарни и страховити места, но все пак не успяхме да вкараме всичкото "зло" от литературния първоизточник. **MG:** В PLANESCAPE: TORMENT може да бъде променена професията на фигурата. Тази възможност ограничена ли е или сменяме професиите, както ни се харесва? **BIS:** Винаги може да смените професията, щом намерите кой да ви научи на нова. Преквалификацията изобщо не е трудна работа. А друга професия може да придобие и някой от вашите компаньони. За съжаление, бяхме принудени да ограничим броя на професиите на главния герой до боец, крадец, магьосник... **MG:** Ако геймърът премине в нова професия, печели ли способностите, които би имал, ако беше избрал тази професия още в началото? **BIS:** Да, печели! Но пък няма достъп до способностите на предходната професия. А и скалата на оръжията може зле да се повлияе от смяната на професията. **MG:** В играта има страхотно много текст. Колко е, колко време отне писането на диалозите и колко души работиха над това? **BIS:** Играта съдържа над един милион думи. Общо взето, с диалозите се занимаваха девет души. Първите шест ги измисляха, останалите трима отговаряха за тяхното вмъкване в играта. Приблизително, около две години работа. **MG:** Доколко резултатите ви в играта зависят от правилния избор на диалозите? **BIS:** Изборът на отговори има няколко ефекта. Те определят вашето насочване към доброто или към злото. Правят ви подредени или хаотични. Влияят върху игровата статистика и репутация. От тях зависят дори атрибутите на останалите фигури. Помъчихме се да изстискаме от разговорите в играта колкото може повече - можете да лъжете, да блъфирате, да обещавате, да пребърквате чужди джобове... И още много и много неща можете! Нали помните FALLOUT? Тя е революционна игра, която разруши всички дотогавашни правила. Много от нашите дизайнери са работили над FALLOUT и след нейното завършване използваха натрупания опит точно в PLANESCAPE: TORMENT. **MG:** Колко са действащите лица в PLANESCAPE: TORMENT? Техният брой зависи ли от това, дали ще ги привлека в дружината си, или от правилния избор на диалозите? **BIS:** В играта има безброй NPC-фигури, но само седем от тях могат да се присъединят към вас и да ви съпровождат по време на вашите скиталчества. Да привлечете някои от тях не е проблем (Morte е заедно с вас още от пробуждането ви в Моргата), но други се присъединяват към вас само след изпълнението на някоя задача. Привличането на повечето от тях не е сложно, ако изчакате удобен случай. А щом всичко изглежда страшно трудно и ужасно объркано, в повечето случаи от само себе си се намира изход. **MG:** Смъртта е бреме за главния герой. Трябва ли в играта да жертваме собствения си живот? **BIS:** Играта съдържа моменти, в които може да стигнете до заключението, че най-добрата рецепта срещу загадките и задачите е смъртта. Така е! Това, че ще загинете, води в много случаи до откриване на тайни места или до преки пътища към нови локации,



правила се отнасят преди всичко за предметите и техните качества. Например броните в играта са рядкост. Доспехи, закриващи тялото (шлемове, ръкавици и подобни неща просто няма), можете да намерите само за две действащи лица. Безименния нищо не облича, Morte няма шлем, Dak`kon си има своя броня, а върху Ignus и без това всичко сигурно би пламнало веднага. Така стои и въпросът с оръжията. Някои фигури просто нищо не държат, а други имат своето любимо оръжие. Така че всичко, което виждате по рафтовете, е предназначено за Безименния. Но пък за него хич не е важно как е въоръжен, ако не е боец... **Класическите** предмети в Planescape не носят много точки. Вместо това откривате безброй пръстени, обеци, гривни и татуировки, които имат функцията на дрънкулки. Особено ексцентрични предмети са вълшебните очни ябълки и вътрешностите (карантията), които можете да си усучете около китката на **ръката.**



ОТВЪД ОТВЪДНОТО

Запомнете! Не се стряскайте от началото на играта. Традиционно създаване на фигури тук няма. Вие трябва само да разделите свободните точки между силата, интелекта, ловкостта, мъдростта и charisma-та. Името и полът да не ви притесняват. Характерът на фигурата се определя според вашето поведение по време на играта. Що се отнася до професията, такъв сте, на какъвто се обучите: боец, магьосник, крадец, свещеник. Зависи единствено от вас. Този избор обаче не е решаващ - във вашата дружина са представени равномерно всички професии, така че избирайте спокойно, според вкуса си. И още нещо. В играта има седем-осем фигури, които искат да се присъединят към вас. Не всички обаче са в Моргата. Затова поне до средата на играта трябва да се задоволите с помалко членове на вашата дружина. **Софтуерният** екип BIS е успял да сътвори нещо наистина върховно, нещо суперкачествено. PLANESCAPE: TORMENT е уникална RPG с оригинална среда, с невероятно изпипан и непознат сюжет, с изключително балансирани елементи на двубоите и quest-ите и с толкова много новаторски елементи, които (ако не им обърнете специално внимание) дори няма да забележите. Голям майсторлък! И като си представя, че същият този екип заедно с BIOWARE подготвя игрите ICEWIND DOLE и BALDUR`S GATE 2, направо тръпки ме полазват. А ръцете започват да ме сърбят...





Подобрен енджин на Baldur`s Gate

Дълги диалози като във Fallout

Прекрасна графика

Великолепен сюжет

Тази игра просто трябва да се види



Световете на AD&D

1. Forgotten Realms

Свят на средновековното фентъзи, но и свят на интригите и дипломацията, в който магията придава колорит на класическото средновековно схващане за реалността.

2. Greyhawk

Първият свят, сътворен за AD&D. Нямат край допълненията, които опасват земята Flanaess от Варварския север до Изгорената земя на юг, от Великото Кралство на изток до страната Baklunish на запад. Тук всичко е класика - героите и интригите, просто всичко.

3. Ravenloft

Свят на ужаса, страха и кошмара. Наместо елфи и джуджета - вампири и върколаци в готически мрачна среда от руини, гробища и изоставени замъци.

4. Planescape

Извънредно впечатляващ свят. Дори не толкова свят, колкото всемир, защото Planescape описва не само реалния, но и астралните и ефирните светове. Тук мислите, желанията и копнежите придобиват физически измерения.

5. Dragonlance

Спомняте ли си POOL OF RADIANCE, CHAMPIONS OF KRYNN, DEATH KNIGHT OF KRYNN или THE DARK QUEEN OF KRYNN? Тези чудесни RPG-та на фирмата SSI изхождат точно от света, който най-правилно може да бъде наречен "героично фентъзи".







Сегашни и подготвяни продукти, лицензирани от фирмата TSR, респективно WIZARDS OF THE COAST

1. AD&D Core Rules 2.0 - Основни правила за AD&D на CD.
2. AD&D Core Rules 2.0 expansion - Разширение на основните правила.
3. AD&D Dragon Magazine Archive - 250 броя на списание Dragon в едно CD
4. Forgotten Realms Interactive Atlas - Интерактивен атлас - 500 карти на подземия, градове и замъци.
5. Baldur`s Gate - Компютърна игра (Interplay).
6. Baldur`s Gate II: Shadows of Amn - Компютърна игра (Interplay).
7. Baldur`s Gate: Tales of the Sword Coast - Датадиск към Baldur`s Gate (Interplay)
8. Planescape: Torment - Компютърна игра (Interplay).
9. Icewind Dale - Компютърна игра в подготовка (Interplay)
10. Neverwinter Nights - Компютърна online 3D игра в подготовка (Interplay).
11. Pool of Radiance II: The Ruins of Myth Dranor - Компютърна игра в подготовка (SSI)

които иначе не бихте открили. Умирайки, не губите предмети от инвентара и придобити умения, дори няма да се промени и общата ви статистика. По-трудно е, само когато след новото си оживяване се озовете на място далеч от мястото на смъртта си. **MG:** Nameless One и Morte имат специални качества. Как ги придобиват и притежават ли ги всички фигури? **BIS:** Повечето приятелски NPC-фигури са със специални качества. Някои (например Morte или Fall-From-Grace) разполагат с тях от момента, в който ви удостоят с присъствието си. Но към тях са добавени и способности за вашия Безименен и членовете на вашата група, които придобивате по време на играта в зависимост от вашия подход. Например Безименния в началото може да комуникира с мъртвите, което е непостоянно и винаги действа само за малко. Ако обаче говори с когото трябва, след време тази способност така се развива, че с мъртвите приказва, както му се прииска. Други негови способности са неприкосновеността, телепатията, повторното раждане и най-полезното - да връща към живот своите мъртви компаньони. Майсторлъкът на оживяването идва още в първия екран на играта, като поговорите със своята стара приятелка... Другите приятелски NPC-фигури и възможностите им съответстват на техните характерни качества. Morte със своята злоезичност има способността Litany of Curses, чрез която се надсмива при битките над своите противници, а те така озверяват, че не забелязват нищо друго. Fall-From-Grace черпи енергия от своите врагове с дяволска целувка. Dak`kon с мисълта си повишава ефективността на своето оръжие. Постарахме се да вдъхнем на всеки (с изключение на Безименния) специална сила, имаща отношение към фигурата и правеща я уникална и интересна. **MG:** Главният герой от самото начало няма име. Ще получи ли някакво? И кога? **BIS:** На такъв директен въпрос няма да отговорим директно. Но малко ще подскажем. Да, възможно е и да си намерите името, но това може да се случи много, ама много по-нататък в играта. Причината, за да сте отначало Безименния, е твърде сложна, но с постепенното развързване на езиците на NPC-фигурите работата ще се изясни. **MG:** Последно питане: Подготвяте ли игра от света на Planescape или на друг свят на AD&D? **BIS:** Засега притежаваме правата над световете Planescape и Forgotten Realms, така че при разработването на следващите игри сме ограничени от тези две възможности. Работим над няколко заглавия, свързани с Forgotten Realms, а ако TORMENT има успех, ще последват игри и от света на Planescape.

-GM-

Black Isle Studios/Bioware / Interplay

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 200MMX, 32 Mb RAM, 8xCD, 650 Mb HDD

OPT.: P II 266, 64 Mb RAM, 8xCD, 800Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ; Мултиплейър: НЕ

Оценка 10/10

СПЕЧЕЛЕТЕ СУПЕР НАГРАДИТЕ НА MASTER GAMES

10 ЕДНОГОДИШНИ АБОНАМЕНТА





200 КУЛТОВИ ФЛАНЕЛКИ



10 СУПЕР ПЕЙДЖЪРА

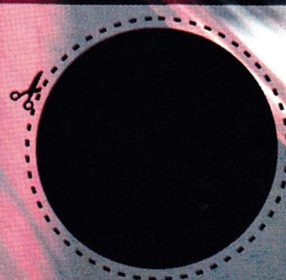
ВНИМАНИЕ!!!

СТИКЕРИТЕ ЗА НАГРАДИТЕ НА 'MASTER GAMES' ЩЕ ОТКРИЕТЕ САМО В СПИСАНИЯТА С ДИСКОВЕ В НАСТОЯЩИЯ #18 И СЛЕДВАЩИТЕ #19 И #20 БРОЕВЕ.

ЗА ДА СПЕЧЕЛИТЕ ЕДНА ОТ СУПЕРСКИТЕ НАГРАДКИ, ТЪРСЕТЕ ЕДИН ОТ ТРИТЕ ПЕЧЕЛИВШИ СИМВОЛА НА СТИКЕР, ЗАЛЕПЕН В ДОЛНИЯ ДЕСЕН ЪГЪЛ НА ТАЗИ СТРАНИЧКА, ИЗРЕЖЕТЕ СТИКЕРА И ГО ИЗПРАТЕТЕ НА АДРЕСА ПО-ДОЛУ С ПИСМО, В КОЕТО ДА СА ПОСОЧЕНИ ТРИТЕ ВИ ИМЕНА, ЕГН И ТОЧЕН АДРЕС. НАГРАДАТА ЩЕ ПОЛУЧИТЕ С ПРЕПОРЪЧАНА ПРАТКА ИЛИ ЛИЧНО В РЕДАКЦИЯТА НА 'MASTER GAMES'. ПОЖЕЛАВАМЕ ВИ КЪСМЕТ !!!

АДРЕС: СОФИЯ 1124, УЛ. "НИКОЛАЙ РАКИТИН" 1, ЕТ.2

ТЕЛЕФОН ЗА ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ: (02) 943 42 17





Няма да се разпростирам върху забележителната графика, въпреки че тя определено заслужава внимание. Но сърце не ми дава да не спомена поне съвършеното пренасяне на трасето на действителното състезание Le Mans в играта, за което се кълнат няколко прочути пилоти. Отлични са и звуците - най-сетне в състезателна игра всеки мотор има свой индивидуален шум. Автомобилите се държат достатъчно реално на шосето, а карането е почти толкова екшън, като в NEED FOR SPEED. И над всичко това се извисява фантастична игралност, защото принципът на надпреварата ви прикова към монитора за часове, дни и седмици. **В** самото начало се "записвате" в състезателната въртележка и получавате уводно предложение за два посредствени отбора. Изберете единия (можете да видите качествата на автомобила и дори да се разходите в него, за да установите дали ви устройва) и се впуснете в надпреварата. Една от възможностите е режим arcade, после тренировка, time attack, евентуално можете да изпробвате направо главното състезание 24 часа Le Mans - стига да не ви пречи, че след първата обиколка половината от стартиралите ще задминат вашата таратайка, а след втората и останалите. Преди конкурентно да попаднете на най-същественото трасе, трябва да преминете цяла редица сезони и шампионати, за да убедите босовете на най-качествените отбори да ви поверят своите Тойоти, БМВ-та, Аудита или Нисани. Много постепенно и много бавно получавате по-добри и по-добри предложения: в категория GT2, в групата на прототипите и накрая при бомбастичните чудовища в GT1. По време на сезона получавате, ако поне малко ви бива зад волана, нови предложения от други отбори. Можете да продължите в набралия скорост сезон или да изберете нов работодател и да скочите в следващия. Във всеки случай приемете някое предложение преди края на сезона - повечето контракти в първите фази са само за година и не се ли пренасочите навреме, чака ви съобщението Game over и (в по-добрия случай) и появата на записана позиция. При оформянето на колите в гаража важното е да се избере правилно "обуване" с гуми и да се настрои притискащата сила - работа, достъпна за всеки, тъй като това не е игра за "servisman-и". **Да** се управлява автомобил в Le Mans е приятно преживяване. В началото с по-слабите коли свиквате с управлението, а по-късно се кефите с порядъчни болиди. Играта е извънредно пъргава и върви великолепно и на по-слаби компютри - хвала на EUTECHNYX. Броят на трасетата не е главозамайващ. Освен Le Mans, има още шест трасета, където се кара и в "обратен гард", при различно време, денем или нощем. Но пък има нещо, което никоя друга игра досега не е предложила: участие в 24 часа Le Mans в реално време. Просто и справедливо! Сядате пред монитора и карате едно денонощие в кръг. Направих го и прилагам репортаж за това безумно начинание. Но не се панирайте! Може да се кара и в "пресовано" време - 12 минути, 24 минути, час или 2 часа. Има





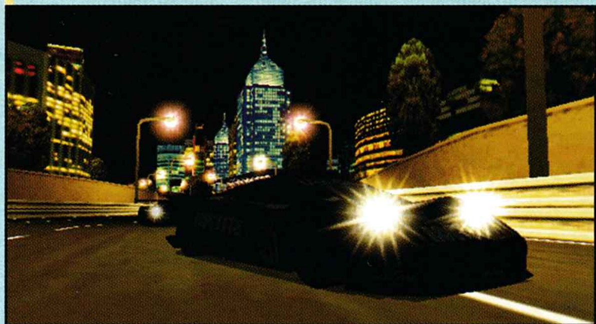






възможност да се съхрани състезанието (само в pit), така че да "разложите" 24 часовото каране на няколко часа. Аз не го направих по лични съображения... И за да не е хич без недостатъци, намерих такива. В играта липсва поглед от кабината на колата. Или само трасето пред вас, или поглед от капака (предния), или отзад. Известен проблем е доста странното влизане на управляваните от компютъра съперници в боксовете. Често горивото и гумите им издържат подозрително дълго, което все пак влияе зле върху общата игралност, щом няма равни условия за всички. Иначе, разбира се - браво, тази игра наистина е сполучлива!

Една приятна изненада: забавна състезателна игра в прекрасни одежди





Истината е, че ако не ме притискаха житейските обстоятелства, можех да почакам още малко за по-добро возило, което значи повече шанс. Но с Viper (GT2) може би ще вляза в елита, въпреки че това не стига за победа. Най-предварително зареждане: термос с кафе, печено пиле под масата, два литра газирана вода и чиния с бисквити и чипс. За управление избрах клавиатурата с надеждата, че ще издържи натиска, както и че компютърът ще издържи мен. В квалификацията имах двайсто време от 24 състезатели, така че нищо особено.

24 часа пред монитора / жестоко денонощие

[Старт] Веднага отрязвам на правата няколко съперника и в първия остър завой вече съм на шестнайсета позиция. Времето е много приятно, слънчево. На монитора, естествено. В действителност вън е кофти, та не се трае.

[4 обиколка] Стигам до 12-о място. Една кола има проблеми на дългата права (казват, най-дългата от всички състезателни трасета в цял свят) и кротко си гори настрани.

[30 минути] Засега карам предпазливо, все чакам да стане нещо. Темпото е лудо, малко разколебаване и изоставам с две-три места. Най-добрите пилоти са далеч напред, намирам се на повече от минута след тях.

[45 минути] Състезателното поле вече е доста разкъсано и няма толкова нерви. Дребната грешка не значи погром, а само чувствителна загуба на секунди. Първият сериозен фал - в Dunlop Curve излизам извън пътя. Panoz пред мен моментално повишава аванса с дванайсет секунди.

[1 час и нещо] За пръв път влизам в pit-а да пълня резервоара, сменям гуми и за сигурност съхранявам играта (човек никога не знае, кога ще му падне Windows-а, нали...). Връщам се на трасето тринайсети.

[2 часа] Улавям се, че карам автоматично. Трасето се е запечатало в паметта ми.

[3 часа] Зад себе си имам отлични обиколки, карането ми върви чудесно. Девето място. Отново в боксовете, успявам да хапна малко кекс и да пийна кафе. Пуши ми се - за бога, не пушат ли пилотите? В Le Mans може би е нормално да не се пуши? Как може да се издържи 24 часа?

[4 часа] Запалвам при карането и се задушавам с цигара, увиснала на долната устна. За своя порок плащам със загуба на секунди след хлъзгане в заключителните серпантини пред целта.

[6 часа] Придвижвам се на осмо място. В Le Mans още се вижда общо взето добре, но зад прозореца вече е тъмно като в рог.

[7 часа] Първата по-голяма криза: ставам много самоуверен и правя грешки. Бих се отбил до едно място. Влизам в бокса.



[8 часа] Вече три последователни обиколки имам големи проблеми с първия завой след старта. По дяволите. Някой да постави тоя завой на равно.

[8.30 часа] Хлъзга се. Страхливец съм и вземам мокри гуми. Колата стои на пътя като прикована, но правя обиколките с две секунди по-бавно. Схваща ми се ръката.

[10 часа] Дойде ми до гуша. За пръв път размишлявам дали да спра и да тръгна по-нататък чак на сутринта. Пропадам на 14 място. Сменям гумите обратно на soft.

[12 часа] Кризата е преодоляна, вече дори не ми се спи. Последните обиколки ги бива, последователно съм осми и девети. Вече няколко обиколки се закачаме с бяла Тойота. Поне нещо става и не съм сам в тази страшна тъмнина.

[14 часа] След нова серия от грешки японският приятел ми избяга, а аз се отбивам в бокса да си отдъхна. Кафенце, няколко дръпвания, изплакване на лицето и хоп - обратно в тъмнината. Загуба на половин минута, но това може да се навакса.

[15 часа] Отново съм девети и настроението ми се връща. Проверявам температурата на харддиска и сидирома - всичко е в нормата, т.е. грее лудо.



[17 часа] Две трети са зад мен. Не си чувствам ръцете, гърба и мозъка. За пръв и последен път стигам до чудесното пето място.

[20 часа] На дъното съм. Пропаднах на десето място и отново пълзя нагоре. Набирам време на равното.

[22 часа] Най-после отново за малко се показа слънчице, домогвам се до шесто място. Гладен съм. Жаден. Спи ми се.

[23 часа] Осмо място, но авансът на двамата пред мен не е голям. Едва половин минута. Установявам, че най-малко две обиколки съм изминал в полусън. Без авария.

[23.45 часа] Не може да бъде! Само по-малко от пет обиколки до края. Стигам до седма позиция, но Тойотата напира лошо отзад. Трябва да карам без грешки. Лесно е да се каже.

[23.57 часа] Стана! Задминавам БМВ-то и съм на шесто място. Авансът на петия е над пет минути.

[24 часа] Десет секунди, пет, три, две, една. Флагчето ме заварва на завоя Arnage на шесто място. Правя почетно кръгче и поемам към среща с Морфей. Благодаря на EUTECHNYX и INFOGRAMES за приятното забавление. Лека нощ.

Eutechnyx / Infogrames

PC WIN '95 / '98

MIN.: P II 200, 32 Mb RAM, 4xCD, 360 Mb HDD

OPT.: P II 350, 64 Mb RAM, 360 Mb HDD, 8Mb 3D, 12xCD

Ускорител 3D: D3D; Мултиплейър: ДА

Оценка 9/10

ПАК ВЪЗРОДЕНА И ПАК ПРЕКРАСНА

BATTLEZONE II COMBAT COMMANDER

Древната BATTLEZONE за игрални автомати през 1998 година се възроди с изненадващо качествен PC-римейк. Сега, две години по-късно, вече имаме и втората му част.





ЖАНР

Не си струва да се препираме коя игра първа е комбинирала екшън-престрелката със стратегията - няма да стигнем до единомислие, пък и на кого му пука. От по-новата история можем да си спомним например за SPACE HULK и SPACE HULK: VOTBA и после май трябва да се спомене именно компютърната BATTLEZONE. Успехът, който имаше тя, предизвика малка вълна от подобни игри, като например UPRISING 2 или URBAN ASSAULT. Всички те използваха подобен идеен проект. Въпреки че става дума за повече или по-малко класически стратегии, окото на геймъра не виси отгоре по Божие подобие, а си е долу. Всичко минава през погледа на класическия войник, обикновения участник, обикновения пехотинец (евентуално генерал).



ПРОЕКТ

Това е основният принцип на BATTLEZONE (тази от 1998 г. и новата): пряко присъствие на бойното поле, пряко участие в конфликта. В BZ2 се превъплъщавате в лейтенант John Cook, преборващ се по чужди планети с чудновати задачи, които му стоварват на гърба странни началници и стечението на обстоятелствата. Пътувате и стреляте като в чистокръвна пукотевица, командвате до десет групи возила, строите база, добивате суровини, защитавате базата, защитавате суровините - и всичко това все с прякото ви участие в центъра на действието. Тъй като сте човек, а не луноход :o), можете да слезете от своето возило и да се движите пеша, което има две предимства и около четирийсет недостатъка. От една страна, това разнообразява играта (движите се незабележимо, тъй като врагът обикновено не ви забелязва, докато не стреляте) и имате малко повече възможности - например да използвате великолепна снайперистка пушка, с нея да уцелите марсианеца, седящ в неприятелския кораб, и да завладеете неговата машина. Неизгодните страни на пешеходното състояние са повечко, затова споменавам само някои. С конвенционална пушка имате шанс да убиете друг пешеходец, освен ако не намерите ракетомет, който върши повечко работа. Обикновеният танк ви поваля с един изстрел. Движите се доста бавно. Управлението е малко тромаво. И т.н.

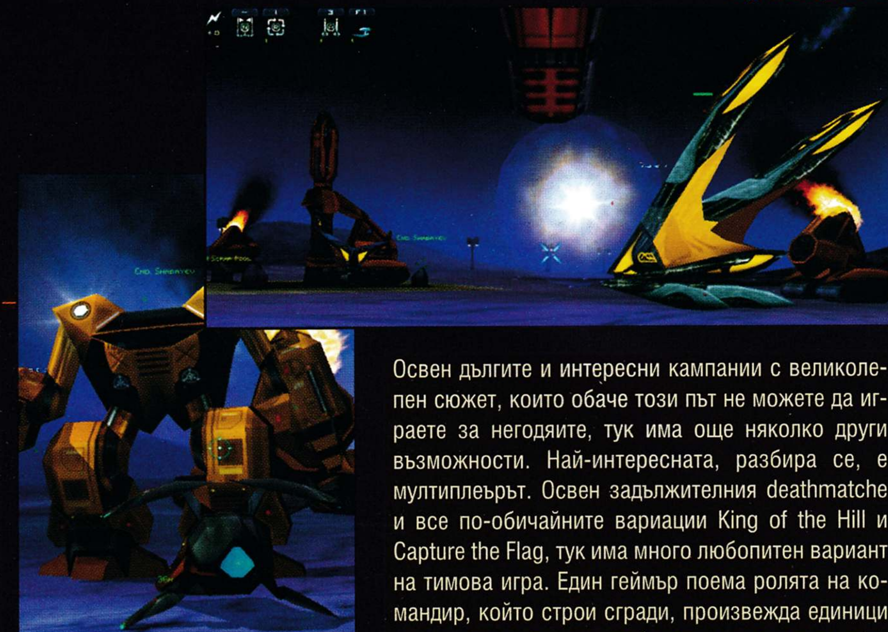


СЮЖЕТ

Не е редно в реалтайм-стратегия (за опростяване допускаме, че BZ2 е реалтайм-стратегия) сюжетът да играе толкова важна роля. Никой не ви принуждава да четете mail-ите, до които имате достъп между мисиите и които маркират отношенията между отделните актьори. Никой не иска да следите анимираните междинни сцени в мисиите. Не, не, ама да, защото ще загубите много и най-вече съществена част от атмосферата, която сюжетът спокойно и ненатрапчиво създава. Минали са около двайсет години от предходната история и ситуацията е вече друга. Руснаците са захвърлили червените гащи и са обули бермуди, американците са изучили казачока и от тази топла дружба е възникнала организация ISDF (International Space Defense Force), в която Големите бели братя ръка за ръка пазят майката Земя. Космическите изследователи са направили скок в своите дела и всичко не започва на Марс или Венера, а направо от повърхността на Плутон, където си имат бронирана военнонаучна база. За да не трае прекалено дълго тази идилия обаче, се появява банда излетници от друго измерение и тъй като те също действат на скок, скоро от базата не остава камък върху камък. Естествено, веднага се задейства добре познатата военна машина. Инициативният генерал Braddock (ваш върховен командващ) взима положението в ръце и понеже вие сте му под ръка, ви изпраща на Плутон да



видите кой откъде е нападнал и какво собствено е търсил. От подобна интрига биха могли да се получат две неща: интересна история с обрати и изненади или кич. За щастие в PANDEMIC STUDIS е бил избран първият вариант, така че постепенно се потапяте в сюжета, който (ако знаете поне малко английски) ви поглъща. След няколко кратки сраженийца на Плутон, които служат по-скоро за учебни мисии, се премествате на "Тъмната планета". За да скочите след шепа победни задачи и неочакван сюжетен прелом в дупка, която ви пренася Там - при Тях, на Тяхната планета. Тук вече нещата загрубяват, тъй като скоро откривате част от оръжие, което трябва да унищожи Земята, но изненадите не свършват с това. Преживявате предателство, машинации и интриги, противоречиви и неясни заповеди и проблеми... Дълго време ваш главен водач е приятната командирка Елена Шабаева, с която ще ви свържат определени отношения, но повече няма да кажа...

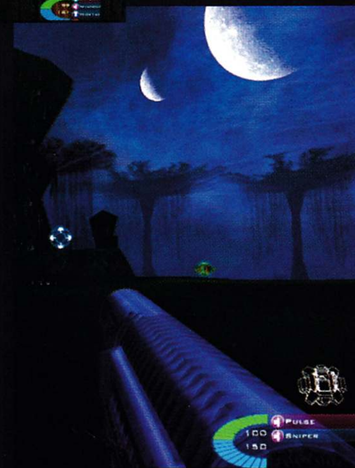


УПРАВЛЕНИЕ

Симпатични са чувствителните промени в интерфейса на играта в сравнение с предишната част - всичко се появява само когато ви е необходимо, на екрана нищо не пречи, разните инфопанелчета и други дреболии заемат минимум място и са разположени доста хитро, така че да не безпокоят. Управлението се е подобрило още малко. Както произтича от основните правила, наблюдавате действието от своето танкче и въпреки че има доста други погледи (отзад, още по-отзад, не толкова отзад), сигурно ще отиграете по-голяма част от играта а ла QUAKE. С танкче (ракетка, скутер) могат да се правят котешки номера (разбирай: да се пътува на всички страни), почти никое теренно препятствие не го разколебава, а накичените по него оръжия решават всеки проблем с врага. Останалите возила са достъпни за управление чрез горната лента (хубаво са нарисувани всички), функционалните и цифровите клавиши и менюто за инструкции, което се отваря вляво. Ако искате да дадете заповед на някого, просто го означавате в главния изглед или с помощта на клавишното съкращение, което има всяко возило, а от отворилото се меню избирате обичайна заповед, т.е. нападай, отбранявай се, бягай, следвай ме, следвай онзи там и подобни. Уникална заповед за повечето сухопътни транспортни средства е "вземи ме", която принуждава клетия водач да дойде до вас, да изскочи навън и да поеме нататък пеша, оставяйки ви в плен току-що опразненото возило. Строителството на бази се извършва почти както управлението на единици. Първо разполагате някъде главната сграда (тя обикновено пристига на колела). После произвеждате в нея робот-строител, на когото зарьчвате къде какво да сложи. Строите и произвеждате от добития биометал. Що се отнася до строежите, тук има класическо C&C строителство - заводи, електроцентрали, отбранителни кули...







ВЪЗМОЖНОСТИ

Освен дългите и интересни кампании с великолепен сюжет, които обаче този път не можете да играете за негодяите, тук има още няколко други възможности. Най-интересната, разбира се, е мултиплеърът. Освен задължителния deathmatche и все по-обичайните вариации King of the Hill и Capture the Flag, тук има много любопитен вариант на тимова игра. Един геймър поема ролята на командир, който строи сгради, произвежда единици и не си показва носа от базата, а останалите вършат вместо него мръсната работа - водят единиците в бой, бият се, отбраняват добиващите суровини единици и т.н. Ако сте сами, има подходящ deathmatch (против компютъра) и можете да играете командир или споменатия по-горе hitman (AI строи базата). Няма начин да не разберете играта - първите няколко мисии в кампанията в приятна форма ви запознават с всички основни грифове и закономерности. Просто изпълнявате мисията под ръководството на опитна командирка, която точно ви съветва къде какво да натиснете, накъде да отидете, какво да направите. Красота.

МИНУСИ

Споменавам ги само набързо. Изненадват изискванията към хардуера. Въпреки че средата е по-скоро бедна, но на приемлива конфигурация Celeron 400, 64 MB RAM и Banshee в оживени моменти понякога злостно трепти. Срещат се неприятности с Windows. Можеше още да се подобри управлението - особено дразни необходимостта да се пътува през цялата карта чак до базата, за да се построи една сграда. AI заслужава отделен епос, ама нейсе - компютърът се държи общо взето интелигентно, но като му стане нещо, закъсва здравата в намирането на пътя на единиците към целта. Последната грешка е дискусионна - прекалена прилика с първата част, минимум новости, само всичко е по-хубаво (и по-бавно).

РЕКАПИТУЛАЦИЯ

Графиката е красива, особено при извънземните. Наслаждавате се на фауна, флора и антични строежи. Вали, пада сняг, понякога се извива буря. Звукът е добър, игралността - великолепна. Да, BATTLEZONE е стара игра в нова дрешка. Но на кого пречи това, щом първата част беше великолепна? Така че не мъдрувайте, а играйте.

-GM-

http://www.bz2.com
http://www.planetbattlezone.com

Pandemic Studios / Activision

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 200, 64 Mb RAM, 8xCD, 500 Mb HDD, 3D cart

OPT.: P II 350, 64 Mb RAM, 16xCD, 500 Mb HDD, 3D Cart

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА

Оценка 8/10

Обичате ли TOMB RAIDER? Или поне прелестната виртуална Лара?

URBAN CHAOS



Тогава в никакъв случай не пропускайте URBAN CHAOS.

Наскоро дочакахме четвъртата част на TOMB RAIDER. Не може да й се отрече, че графично е сполучлива, но в останалото не я бива. Възкръсването на Феникс от пепелта не се състоя (виж #19 на MG). Но място за отчаяние няма - идва игра, която заедно с новия Индиана Джонс се готви да излезе на върха, запазен досега за Лара. Както изглежда, за URBAN CHAOS това няма да е проблем. Дори не си помисляйте за TOMB RAIDER, облечен в друга дреха. URBAN CHAOS има свой енджин, собствен сюжет, индивидуална атмосфера.

Според предсказанията на Нострадамус не ни очакват розови времена и Union City е пример за това. Престъпността избуява. Гангстерски банди завладяват града. Почтените граждани се тресат от несигурност. Призракът на страха, терора и лошотията обгръща всичко. Ситуация, която направо си плаче за пристигането на юнак, който да вземе нещата в свои ръце и да подгони злото. В нашия случай това е симпатичната героиня D`arci Stern, начинаеща полицайка, с предистория на проблемно дете и белег в душата. Та в този облик поемате из града да защитавате правото и справедливостта и да разпердушините гангстерските банди. Което, знаем, не е така просто. Натъквате се на бившия полицай Roper и нещата добиват бърз ход. Постепенно разбирате (е, не е оригинално), че зад всичко стоят не отделни гангстери, а могъщо Зло. И с периодичната помощ и информации от Roper тръгвате напред. **У**правлението на фигурките от трети поглед е вероятно единственото, общо между TOMB RAIDER и URBAN CHAOS - за другите придобивки, които се предлагат тук, скъпата Лара може само да сънува. **И**дeята на авторите е да създадат абсолютно реална среда с всичките й подробности. Атмосферата е перфектна и мигом ви натиква в действието. Това е постигнато чрез уникалния физически модел на цялата система. В него влиза и околната среда, която обхваща климата, моделите на сградите и другите обекти и транспортните средства, както и героите с техните физически пропорции и качествата, свързани с това (около 40 различни вида фигури). Особено грижливо са направени например гангстерските групи - разпознават се по особения облик, организация, облекло, графити, предпочитани оръжия. **И**нтеракциите между обектите в играта са грижливо изчислени и оценени, независимо дали се отнася за бой, движение или каквото и да е друго. Графиката изглежда по-малко бомбастична, отколкото при четвъртата TOMB RAIDER, но само на пръв поглед. В действителност тук има особен стил и собствен дух. Анимациите са премислени и изпипани до последния детайл - наслаждавате се













на елегантен прескок странично през ниски перила, пълзене напред, премятане настрани и много други двигателни акценти. И играта не свършва с детайлите. Има мъгла, шляпате в блещукащи локви, мокри ви дъжд, вятърът носи около вас дребни листа. **В** URBAN CHAOS почти всичко влиза в употреба. Можете да яхнете автомобил и да го управлявате (например с камионетка отивате под пожарна стълба и се добирате до нея от покрива на возилото; или пред станцията вземате автомобил и си облекчавате пътя до мястото на действието; или използвате колата, за да повалите противника). Работа върши и опънатото въже, по което се спускате на покрива на съседната сграда. И т.н. **И**грата гъмжи от оръжия - от голи ръце, пистолети и M16, до експлозиви. Всяко оръжие има свои особености, които могат да се използват. С взрив, да речем, се хвърля във въздуха гангстерският запас от семтекс. M16 ви помага при стрелба на далечно разстояние и срещу повече противници. Ловджийската пушка пък бързо действа отблизо, без нужда от кой знае какво прицелване... А освен възможността да пребиете съперника до смърт, може да го обезвредите и да му сложите белезници. **О**т игралната класика са привнесени аптечките, които подобряват здравето ви, или пакетчета за повишаване на реакциите. Естествено, можете да претърсите и оберете оръжията и вещите, които обезвреденият индивид има у себе си. В сравнение с TOMB RAIDER тук има съществено по-добър AI, и то не само за героите, но и при моделирането на околния свят (например трафика на пътя - автомобилите си дават предимство, свиркат и спират, когато им се препречите). А останалите фигурки, особено "лошите", умеят всичко като вас. Скачат отгоре ви от високо, катерят се след вас по стълби, събарят ви... **Я**дро на играта са около трийсет мисии, свързани чрез общ сюжет. Той е така добре изработен, че непрестанно ви подтиква да играете и да играете, за да откривате нови и нови неща. В самите мисии обаче нищо не ви пречи напълно да използвате разнообразието на средата и да действате по своему. Изборът е ваш. Използвате груба сила и си пробивате или прострелвате път до целта. Или тихомълком душите из града, уреждате си достъп от задния вход и сеете гибел от засада - без риск, че тези, които преследвате, ще се изпарят преди да ги доближите. В действието са вмъкнати и малки странични (незадължителни) задачи, така че да си разнообразите мисията с изпълнението на някои от тях. Навигацията е решена крайно сполучливо; няма проблеми накъде да отидете - всички данни се изобразяват на вашия навигационен дисплей. **И**ма възможност и за тренинг на отделните способности: физически, бой отблизо или шофиране, без които няма да минете.

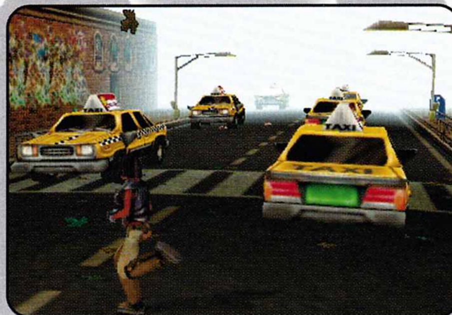
MuckyFoot

Името на авторския тим сигурно нищо не ви говори. И не трябва, защото URBAN CHAOS е първото произведение на тази група. Нейните членове обаче са опитни творци, които имат вече зад гърба си не една успешна игра. Вгледайте се в графиката на играта. Ако нещо ви напомня стила на BULLFROG, на прав път сте. В новата група влизат няколко души от BULLFROG, които преди време се отделиха. Това тогава беше събитие, което раздвижи водите на игралната индустрия и всички очакваха да разберат, какво всъщност се върти в главите на тази групичка бегълци. Зад тях стоеше репутацията на творци или участници в SYNDICATE, THEMEPARK, GENEWARS, INDESTRUCTABLES и MAGIC CARPET. Впрочем имената на Mike Diskett, FinMcGechie и Guy Simmons говорят сами за себе си. Изглежда сега сме дочакали поредното бляскаво блюдо от тяхната кухня.













Търсете информации на **www.eidosinteractive.com**. Подробности направо от източника ще намерите на www.muckyfoot.com. Тук има и неофициален web, и то на **www.urban-chaos.net**.

Може и да преувеличавам, но URBAN CHAOS ми изглежда като хитова екшън-игра. Във всеки случай далеч по-добра е от TOMB RAIDER 4 - както в техническо, така и в игрално отношение.

-GM-

Mucky Foot / Eidos Interactive

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 150 Mb HDD

OPT.: P 300, 64 Mb RAM, 8xCD, 400Mb HDD, 16Mb 3D cart, GamePad

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА

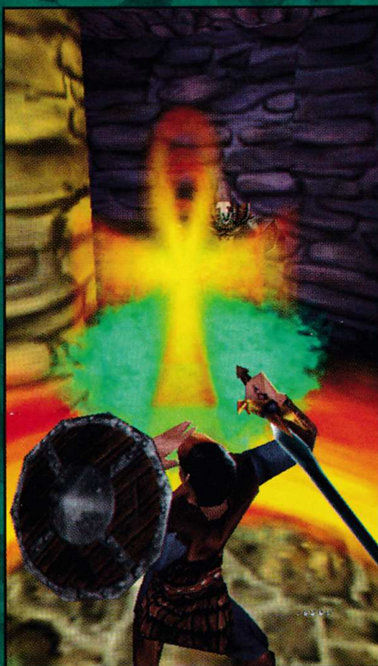
Оценка 9/10

Сред производителите на игри някак неусетно се настани правилото, че няма как да не пуснат екшън с герой, видян чрез очите на трето лице. Поредният пример е фирмата 3DO. Те са взели няколко гарантирано функциониращи нещица, добавили са света на MIGHT AND MAGIC и порядъчно са разтръскали сместа... Да, ама не от всяко друсане на шейкъра излизат добри коктейли...



CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

Интрото ни отвежда в суровото Средновековие. Няма телевизия, автомобили, компютри или други подобни глезотии, а връх на техническия прогрес е бухалката. Простите работливи селяни още не подозират, че скоро ще ги сполети Necros и неговата банда от скелети. Този магьосник с изящно име, занимаващ се с черна магия, дълго размишлява как да завладее света, докато веднъж посещава лекция за предимствата на рециклирането - там му идва на ум какъв необятен потенциал се крие под земята. И захваща да измъква клетите покойници от техните гробове, да им тъпче в раниците магии и да ги праща да избиват людете по селата. От жителите на нашето интроселo оживява само десетгодишното момче Drake. През следващите двайсетина години то се учи да размахва меча и славата му расте пропорционално на броя на обезкостените скелети. Както се случва обаче, по едно време малко надценява силите си и дебела тояга го цапва по темето. Събужда се с мътна глава в дълбоките килии на подземна крепост, заколва своите стражи и тактично намеква, че на ход вече сте вие. ***Действието*** се развива на затънтен остров, нямащ нищо общо с познатия свят на M&M. Пътувате през каньони и постепенно разбирате какво става тук. Necros наистина действа с размах. Навсякъде срещате въоръжени скелети, нападнати каруци и изплашени клетници. След подобни сцени и митарства стигате до Цитаделата, където шефката ви дава първата задача: да се отправите при джуджетата и да вземете от тях някакъв Рог. Като стигнете там, става ясно, че разни фракции рудокопи водят война, някой е изпратил краля на джуджетата под букетчетата и синът му е пленен. С вздишката на недорасъл самарянин купувате някои запаси и отивате да го освободите... И т.н. Което и в този случай ще рече, че вършите добрини и се усъвършенствате - нищо ново под слънцето. ***Като*** обработка CRUSADERS е най-близо до HERETIC 2 или DIE BY THE SWORD. Камерата лети зад Drake, той весело размахва меча, скача, отскача, после измъква отнякъде някакви вълшебства, в чувала зад гърба си мъкне лековити смеси, резервни оръжия и щитове. От време на време се натъква на някакви неприятели и след като ги по-





калпав коктейл :о(

вали, опитността му нараства, евентуално прескача на по-високо ниво. При преминаването на по-високо ниво ви се добавят hitpoint-и, мана и качества като сила, интелигентност, устойчивост и ловкост. Едно не разбирам: защо играта разпределя допълнителните точки, а аз не мога да доразвивам своя възпитаник. Ей тъй, на шега, Drake обира оръжията и лековитите смеси на заземените чудовища, а което не му върши работа, пилее по пазарите. Заречете очакванията за вълнуваща комуникация с на-



личните NPC - на този остров очевидно всеки се е посветил за цял живот на едно изречение, което непрекъснато повтаря, друго няма. Но най-много в играта пречи скуката. Никаква свобода на движението; просто минута бягате по набелязаното трасе, убивате скелета, бягате още минута, друг скелет, три минути бягане и

3DO / 3DO -GM-

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 4xCD, 180 Mb HDD

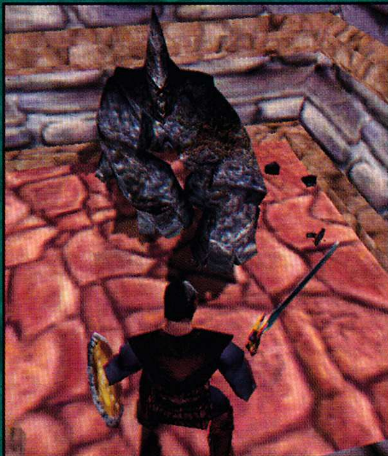
OPT.: P 233, 32 Mb RAM, 290 Mb HDD, 8Mb 3D, 32xCD, 3D Cart

Ускорител 3D: ДА; Мултиплейър: НЕ

Оценка 6/10

пак същото. След половин час дотичвате до важно място, там някой нещо ви казва или дава и вие отново бягате. Цели пет часа. Не, не се шегувам - ако можех да простя на играта всички недостатъци, това не бива да се отмине. Задачите са твърдо определени, така че нищо не помага - чакат ви същите пътища, чудовища и скука. В цялото приключение се натъквате само на десет типа чудовища, приблизително осем вълшебства, може би само оръжията и броните са повече. Стъписващо е например, че получавате първото вълшебство някъде в средата на играта и точно когато имате малко





понагласен герой, играта свършва. ***Овладяването*** е поносимо и боевете са забавни. С левия бутон на мишката размахвате оръжието, с десния овладявате щита, а ако имате достатъчно мана, можете да хвърлите по неприятелите някое огнено кълбо. Ако не, почакайте малко и маната бързо ще нарасне. Винаги могат да се съхраняват позиции и при това има на разположение Quicksave/Quickload, което никога не пречи. Освен в картата, можете да погледнете и в дневника, където Drake сам записва поверените задачи, така че винаги знаете, какво има да правите. Още за картата: не става за нищо, защото само изобразява в кой сектор точно извършвате насилие. Тъй като да се пробягa Duskwood без спиране и объркване забавлението е двайсет минути, сигурно скоро ще посегнете към хартията и молива. ***Обработката*** е от по-светлата страна на целия проект. Графиката не е днешен връх, но приятните текстури, осветлението, естествените движения на фигурите и многото ефекти допринасят за общо взето красива гледка. Бързината е приятно изненадваща: в максималните 1280x1024 вече трепти, но в по-ниска разделителност играта върви невроятно плавно. За похвала е интрото - рендирано, но затова пък добре. А аудиото е най-добрият елемент в играта. Който харесва монументалните мелодии от третата част на HEROES, ще е доволен и тук; някои пасажи развиват мотиви именно от HEROES. Съпровождащите звуци са традиционно наред и традиционно в 3D. Спокойно можете да забравите за мултиплеъра - в игра с такава концепция той няма работа. Що се отнася до трудността, изберете най-ниската. В средната или високата практически нямате шанс. Много чудовища, малко лекови смеси.



CRUSADERS OF M&M е недовършена работа. Според мен трябвало е: да се намали светът, да се натъпчат в него повече задачи, фигури и локации, героите да проговорят с по още няколко изречения... Не че не е забавна играта, но тя май не си струва парите. Да не говорим, че играта се дъни. Опитах я с два компютъра. И на двата ставаше едно и също - след около половин час образът примигва и край, отново в Windows. Сигурно ще излезе някакъв patch, но какво от това! Разочарованието остава. Игрите от света на M&M винаги са били качествени по отношение на игралността. Тази не е. Дано следващата е по-добра!



Рубрика **MADE in BG** - се съставя изцяло по Ваша идея и по Ваши материали. Как можете да участвате в нея? Очакваме Вашите материали да са свързани по някакъв начин с компютрите (конзолите) и игрите за тях (желателно, но не и задължително условие). Ето няколко примера: **нови нива/мисии за игри, музика, рисунки, шаржове на герои от игри и други из областта на computer art and games**. Вашите произведения изпратете до редакцията на: CD-та, дискети, касети, E-mail, HDD, та даже и на най-обикновен лист хартия, ще можете да ги откриете в MG CD или в рубриката MADE in BG във **Вашето списание.**

P.S. Заповядайте с Ваши открития и в рубриките NoExit и Tips&Tricks !!!

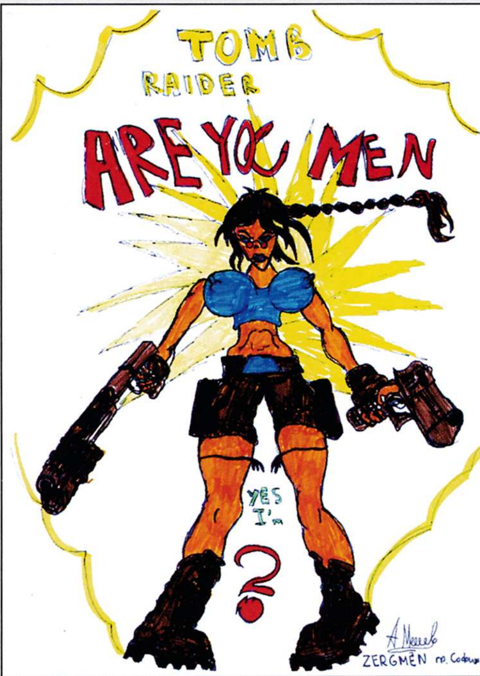
GМаниак



Димо&Киев Ко. гр. София



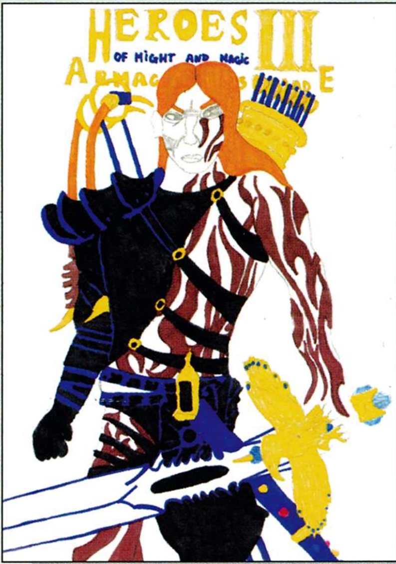
Михаил Цоков гр. Видин



Александър Пеев гр. София



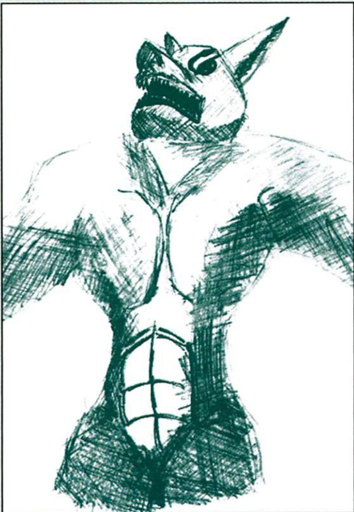
Наиден Цонев гр. Разград



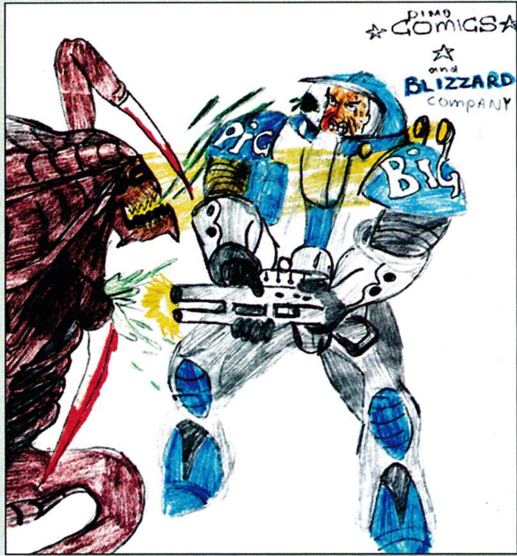
Костадин Момиров



Емил Петков гр. София



Михаил Цоков гр. Видин



RIMO^

ЗА ГРАФИКАТА И ЗА ЗВУКА

Няма да си кривя душата. В графично отношение FINAL FANTASY 8 е ненадмината рисувана и анимирана хубост. Такива анимации се виждат в тази игра, че се чудите монитор ли гледате, или сънувате цветни сънища. Анимациите, статично рендираните и дорисувани екрани са фантастични дори в най-дребните детайли. Тревички и листенца се полюшват от вятъра. Неоновите светлини са разточителни като в Лас Вегас. Цветни мъгли се носят на кълбета по монитора. А бе, приказна гледка! Като си помисля, поне половината екип на FF8 е седял денонощно над графичните програми и е вкарвал в машината картинка след картинка. Анимацията на действащите лица е направо невероятна с детайлите и плавността на движенията. И си викаш: "Пък аз навремето припадах от кеф по движенията на фигурите в RESIDENT EVIL, SILENT HILL, SILVER и разни други RPG-та със thirdperson-perspective. Фигурите са не само великолепни с изпипаните си графични детайли, но извършват и страхотно много действия и движения - жестикулират, протягат се, тичат, скачат, свиват колене към брадичките си, прозяват се, сядат по пейки, клякат и т.н. Не съм сигурен, но май видях как някои герои си бъркат в носа, а други се почесват по главата с нокът. При това фигурите не са рошави дребосъци с малки мечове, а снажни хора с реалистични оръжия и истинско поведение (тази идея май не е от най-добрите, но пък графиката е повече от фърст). Единственият ми упрек е, че във FF8 няма смяна на деня и нощта. Е, в различните локации нещо става на тъмно или на светло. Но където си е нощ, е вечна нощ, а където си е ден, е вечен ден. Структурата на играта от технологична гледна точка е като в предишната серия. Движението по игровата карта, менюто на характеристиките на фигурите, принципът на двубоите и всичко останало е толкова същото, сякаш става дума за дата-диск. И озвучаването прилича на предишната игра: звуците и мелодиите са почти като при FF7.

ЗА СЮЖЕТА, ЗА ДИАЛОЗИТЕ И ЗА ДЕЙСТВАЩИТЕ ЛИЦА

Още в #16 на Master Games казах, че в серията FF е традиция сюжетът на всяка игра да няма нищо общо със сюжета на предишната. И сега е така. Действието се развива на отдалечена планета, разделена на няколко континента, а те от своя страна - на отделни локации и градове. Фирмата SQUARESOFT е наблъскала в четирите CD-та на играта огромно количество данни. FF8 в никакъв случай не е по-обширна от FF7, но това, което го има, стига преспокойно за една седмица усърдно бичене на компютъра. И то ако сте RPG-фанатик. Главното в сюжета е мрежата от школи (академии) за бойни умения с филиали из цялата планета. Там студентите тренират, за да станат SeeD (семе) и след завършването си да бъдат наемани от организации, правителства или отделни хора, за да изпълняват опасни мисии и задачи. SeeD няма право да коментира мисията си. Просто трябва да я изпълни успешно, да се завърне в своята академия и да чака нова задача. Вашето главно действащо лице отначало е студент, който сетне става пълноценен SeeD-боец. Горедолу първата четвъртина от FF8 е посветена на обучението и на първата пробна мисия, след което ви възлагат самостоятелна задача, чието изпълнение се проточва чак до края на играта. SeeD винаги работят в групи, така че имате няколко "семенца", които ви съпровождат навсякъде. Но във всеки момент можете да притежавате само три активни фигури. Съветвам ви, по-добре карайте с вече тренирани фигури, вместо да разчитате на онези, които се присъединяват към вашата дружина с много по-ниски нива на опит. RPG-подобряване на фигурите тук практически няма. Авторите са решили всички фигури да се държат и да говорят като малки деца и в играта да няма никаква кръв. Насреща ви са само добросърдечни дебилчета, наивничета, разглезени мамини детенца, наакани от страх доносничета. Диалозите са така досадно коректни, сякаш са измислени от възпитаници на манастирски училища и на пансиони за благородни девици. Неприятелите ви предизвикват смях - не умират като ги уцелите, ами офейкват нанякъде. Друг проблем на фигурите в FF8 е абсолютната липса на човешки емоции. Главният герой е мрачен, затворен, безчувствен егоист, чието отношение към главната героиня - крехка, но твърдоглава принцеса - е хладно и отчуждено. Авторите дори не дават на геймърите възможността да решат с коя героиня да флиртуват, както беше в предишните серии на FF. Прекалено биеща на очи е линейността на сюжета. За разлика от





FF8 FINAL FANTASY

Леле, как я чакахме тази игра. Леле, какви надежди ни връхлитаха (виж MG#14). Но я да видим всъщност що за чудо е осмото братче в семейството на FINAL FANTASY.

Пресметнат провал в стара бойна редица





FF7, а и от всяко друго съвременно RPG, FF8 ви стиска като с менгеме към коритото на сюжета и не позволява да се отклоните от главната линия. Накратко, играта просто не е RPG, а по-скоро адвенчър. Което е жалко при това богато минало на серията Final Fantasy.



ЗА ИГРАЛНОСТТА

Може би заради следващото изречение ще ме намразят FF-феновете, но няма как да не го кажа. В игрално отношение FF8 е на средно равнище, а покрай двубоите и диалозите си понякога дори спада до слабо. Необятни разговори и брифинги на мисиите, които често са по-дълги от самите мисии. Чиято логика от своя страна понякога е доста странна. Например генерал иска да убиете магьосница, но най-напред ви изпраща при някакъв гроб, за да докажете, че ставате за поръчков убиец. В гроба поглеждате единствения предмет, който лежи там, и сте нает. Ега ти логиката!!! Да не говорим за словесно-пантомимичната каша при общуването на фигурите, което всъщност е най-важното в тази игра. Авторите на FF8 направо са убили радостта и вълнението от двубоите. Разполагате с "божествени" помощници, които се наричат Guardian Force и се намесват за щяло и не щяло - призовавате ги, когато и колкото пъти си искате. Двубоите протичат горе-долу така. Появява се неприятел, вие викате помощника, той се дуе на екрана около минута, прави БУМ и врагът ритва камбаната. Ако някой случайно оживее, пак викате помощника. И пак, и пак до края на света... Тази глупост не само елиминира всяко желание да усъвършенствате фигурите, но и се повтаря толкова досадно, че ви идва да изтриете FF8 от PC-то. Всичко добро от битките в FF7 сега просто липсва. Няма Материи, които да комбинирате с оръжия. Не може да се учите на вълшебства, защото просто ги "измъквате" от враговете. Повечето ви противници притежават неограничено количество лекуващи вълшебства, които по време на двубоите "изсмуквате" от тях и после ги употребявате на воля. Което е чиста дивотия: като имат толкова вълшебства, защо вашите неприятели не лекуват себе си? Ама само това да беше... Като прибавите извикването на Guardian Force, практически ставате безсмъртен?! Аз например загубих първия си двубой някъде след като бях извъртял осем десети от играта и то само защото се разсеях за малко. А двубоите в FF8 "пристигат" така случайно, че по никакъв начин не могат да се избегнат. Само си представете! Влачите се тягостно по картата, а срещу вас на всеки десет секунди изскача враг. Вие се отпускате назад на облегалката на стола си и изчаквате Guardian Force да свършат работата вместо вас. После пак изминавате пет сантиметра, пак се отпускате на облегалката и изчаквате Guardian Force... Ужас!?!













ЗА ЗАВЪРШЕК

В технологично отношение FINAL FANTASY 8 е съвършена. Но иначе е голям провал. В тази игра липсват задължителните елементи за всяко прилично RPG. Усъвършенстването на фигурите е никакво, а прилагането му в двубоите - минимално. Сюжетът е хаотичен, на места безсмислен и досадно дълъг. Характеризацията на действащите лица, особено на неприятелите, е трагична. Тъжно ми е, но от друга страна, трябва да призная, че тази игра ще се играе - като почнем от начинаещите гейм-хлапета и стигнем до студентите по богословие, на които им прилошава като видят капка кръв. Играта е чисто комерсиална и ще се хареса на широките (за малко да прибавя "народни") маси. За сериозните геймъри FINAL FANTASY 8 си е просто разочарование.

-GM-



Square / Electronic Arts

PC WIN PSX / '95 / '98

MIN.: P 233, 32 Mb RAM, 4xCD

OPT.: P 300 , 32 Mb RAM, 3D Cart

Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: НЕ

Оценка 6/10

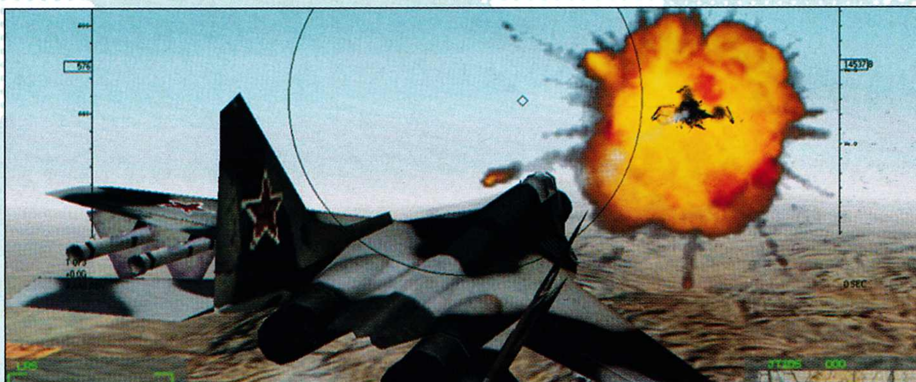
небесни войни по американски



Да представяме по-отблизо тима на JANE`S COMBAT SIMULATIONS е излишно. Сред множеството продукти с военна тематика сигурно си спомняте например ISRAELI AIR FORCE или FLEET COMMAND. Именно философията на IAF е основа на новия авиационен симулатор с прозаичното име USAF. **Този** път се лети с машините на американската военна авиация. Като се има предвид богатото минало и настояще на US



Air Force, авторите са имали възможност да избират измежду доста голям брой конфликти и самолети, използвани в тях. Накрая са се спрели само на две исторически събития: виетнамската война и операцията "Пустинна буря". Но са скочили и в близкото бъдеще с фиктивен конфликт между НАТО и Русия. Добавили са също голямо военно учение на територията на Съединените щати. **Какви** само-





лети се пилотират? Започвате с най-старите виетнамски трепачи F-4E и F-105, след това се пренасяте с няколко години напред в кабините на F-15 (версии C и E), F-16C, A-10A и F-117A над нажежената иракска пустиня и завършвате във F-22A над Германия. За истинските "гастрономи" тук има и възможност да се изпробва Миг-29. **Дизайнът** на цялата игра е, меко казано, проамерикански. На всяка картина срещате задължителните звезди и раета, тематичната графика при отделните кампании напомня предаване на CNN и всичко това е придружено с качествена рокмузика - обстановката отговаря точно на заглавието. Прегледното меню предлага традиционния избор: тренировка, бърза акция, отделни мисии, кампании, мултиплеър и т.н. **Първото** интересно нещо в USAF е графичната обработка на пейзажа. Използването на сателитни снимки и данни за надморската височина е дало своите плодове. Разчлененият пейзаж е покрит с фотореалистични текстури и въздейства отлично. Обичайният проблем на авиационните симулатори, където поради размазаните текстури при нисък полет е невъзможно правилно да се отгатне височината, тук не съществува и няма пречки например за полет непосредствено над короните на дърветата. Специалните ефекти (димни следи, експлозии, lens flar) са на добро средно ниво. Единствен резерв имам към малкия брой 3D обекти - разгледан от FLANKER, очаквах повече. Графичният енджин е сравнително плавен, в разделителност 800x600 32 bit с почти пълни детайли (за пълни трябва P III) с RageFury на Celeron 500 се лети без никакво трептене. **Най-силната** страна на USAF е звукът. Покрай огромната динамика на мисиите, в слушалките непрекъснато звучат всевъзможни радиосъобщения от вашите колеги. Един пример. Летите патрулно над виетнамската джунгла и внезапно гарнизонът на една от базите ви поисква по радиото огнева подкрепа. След проверка на идентичността на сигнала от базата ("Кажете на какво свири Jimmy, иначе не се занимавам с вас!" "Разбира се, на китара." "ОК, идвам на помощ."), авиодиспечерът ви съобщава курса. За останалото при нападението с помощта на радиото и сигнални димки ви насочва към неприятеля гарнизонът на базата. Всяко успешно попадение



е съпроводено с овации, но тук-там се отронва и по някоя ругатня по отношение на врага. Непрекъснатата радиокомуникация създава прекрасна атмосфера, така че се чувствате като в истински бой. За системата за разпознаване на гласовите заповеди USAF използва лицензирания SpeechEngine на MICROSOFT - сравнително качествен продукт, който има обаче и трески за дялане. Главен недостатък е, че в настройката на управлението към всяка заповед



Интернет

www.janes.ea.com
Официални страници на JANE`S COMBAT SIMULATION, на които ще намерите много полезни информации към USAF.

www.janes.com
Официални страници на JANE`S INFORMATION GROUP с военна информация от цял свят.

трябва да се изпише и текст, за да е възможно изпълнението да се изрече. С други думи, системата не може да се адаптира към тона на гласа на играча, така че се пригответе за доста опити от рода "проба-грешка", докато успеете в пълна мяра да използвате voice-recognition. Щом успеете да преодолеете това, летенето става съвсем друго - вече не е проблем да кажете на wingman-ите един да остане с вас, а останалите двама да атакуват целта. Системите за разпознаване на гласа засега са в пелени, но съм убеден, че те са неотделима част от бъдещето на виртуалните игри. **Упрек** към USAF е летателният модел: качествен е, но не достига



нивото на двойката FALCON/FLANKER. Донякъде пообъркана е системата на кампаниите, в която може свободно да се прескача от една в друга. За похвала обаче е енциклопедията на използваните оръжия (майчиното издателство на JANE`S се проявява) и много добрият mission editor. За малко да забравя една полезна подробност - по време на записването на отделните мисии излизат кратки информации с интересни исторически данни или съвети за летене. **USAF** е отличен симулатор за всеки "редови" заинтересован. Това е извънредно забавна и динамична игра, която се стреми възможно най-много да достигне атмосферата на военните конфликти от последно време. И успява. Ако FLANKER и FALCON ви изглеждат претенциозни или искате да летите с повече машини, USAF е добър избор за вас.

симулирани машини



F-15 Eagle

Многоцелеви самолет, подходящ и за атаки на земни цели, и за въздушен бой. Способността му да лети при всякакво време, напредналото електронно оборудване и великолепната маневреност наймного се отличиха при боевете с иракските Мигове, където общият резултат на въздушните победи на F-15 стигна до 26:0, а нападателните версии ефективно унищожаваха стартовото оборудване на ракетите Скъд.

F-4 Phantom

Тежкотоварният кон на въздушните операции във Виетнам. Един от най-дълго служещите изтребители в американските въоръжени сили. Първоначално е проектиран като чист изтребител, но по-късно се прочува и като боен самолет. Легенда, чиито последни няколко броя все още летят под цветовете на USAF.



-GM-

F-105 Thunderchief

Първоначалната задача на популярните "Thud" е докарването на ядрено оръжие до сърцето на неназована източна велика сила. Истинските предимства на тази машина, изпъкваща особено с електронните си системи, се проявиха във Виетнам, когато беше използвана в най-трудните бомбардировъчни мисии.



F-22 Raptor

Резултат от програмата ATF (Advanced Tactical Fighter). Самолет от нова генерация. Снабден е със суперелектронни системи, които заедно със стелт-качествата създават предпоставки за тактиката "first-look, first-shoot, first-kill" (първи вижда, първи стреля, първи унищожава). Сега се въвежда на въоръжение в американската армия и все още не е преминал през значително бойно изпитание.





F-16 Falcon

Самолет с великолепно съотношение цена/резултат. Сравнително малък, елементарен изтребител със забележително електронно оборудване, което се изяви и при нападенията на земни цели. Един от първите самолети с приложена система "fly-by-wire". Вече е редовен и много успешен участник в силите на НАТО.



A-10 Warthog

Този специалист по унищожаване на земни цели прояви своите великолепни качества при операцията "Пустинна буря", където унищожи над 1100 иракски танка (и поне осем британски танка). Модерният дизайн, силната броня и изключителната огнева сила го правят един от най-добрите нападателни самолети в света.

F-117 Nighthawk

Един от първите самолети по технологията стелт. Първият прототип излетя през 1981. F-117 се проявиха особено по време на операция "Пустинна буря", където нанесоха със своите насочвани с лазер бомби тежки удари на иракските сили. През 1999 г. един свален F-117 беше използван от югославяните като импровизиран танцов подиум при фолклорни веселби.



Jane's / EA

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 200, 64 Mb RAM, 4xCD, 550 Mb HDD, 4 Mb 3D cart

OPT.: P II 350, 64 Mb RAM, 8xCD, 1.2 Gb HDD, high-end 3D

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА

Оценка 9/10

F/A 18E SUPER HORNET

Въже и кука! И самолетоносач!

Вали. Черните облаци и буйният вятър диплят странни образи. Би трябвало да е светло, но лъчите на слабеещото есенно слънце не проникват през гъстата облачност. Дъждовните капки бясно напират срещу пилотската кабина, за да изчезнат после някъде назад. Насрещното въздушно течение мрачно бучи. Самолетът почти докосва вълните, когато внезапно зад монолитната стена на дъжда изскачат очертанията на огромен плавателен съд. Великолепно кацане... **Морските** пилоти открай време гледат надменно сухопътните си колеги. С малко тренировки всеки овладява акробатични маневри, но да кацат на самолетоносач могат само найдобрите - да хванеш куката на едно от въжетата на късата клатеща се палуба е задача за майстор. И тъй като майсторите, изпълняващи перфектно трудни задачи, винаги са били обект на подражание, ясно е защо много фирми се стремят към гейм-симулациите на самолети от флота. Развойните работници от тима DIGITAL INTEGRATION, известни със заглавията APACHE LONGBOW, HIND и F-16 FIGHTING FALCON, този път са взели във визьора модерната версия Е на морската класика F/A-18 с означението Super Hornet.

ИНСТАЛАЦИЯТА

Безпроблемна е, но веднага след нея идват неприятности. При design-менюто имах чувството, че се връщам с няколко години назад във времето. Не съм сигурен дали девиз на авторите е "в простотата е силата", но са близо до него. Възможностите за избор са минимални. Движението в менюто е непрегледно (алгоритъмът на ролиране на текстовете е несполучлив, краят на текста на брифинга е някъде в трите четвърти на roll bar). Стратегическата карта на бойното поле прилича на произведение на художник-сюрреалист. За основа на отделните



менюта са избрани размазани и бедни на цветове картинки "из живота на флота". В сравнение с JANE`S USAF, дизайнът на менюто на SUPER HORNET е направо слаба работа. Затова пък похвално високо е качеството на FMV, а интрото е определено сполучливо.

ПАЛУБАТА

След лют бой с клопките на непрегледното меню най-после стигам до самолетоносача. Първият бегъл поглед на палубните инструменти е приятно изненадващ. Уредите са на местата си и са напълно функционални, включително с настройките на блясъка и контраста на отделните MFD. Друга приятна изненада е околното пространство. Американският самолетоносач "Роналд Рейгън", на който прекарваш повечето време, достойно и сериозно е влязъл в обзора на графиците. "Островчето" е моделирано до последния детайл. Навсякъде блестят светлини. На палубата цари обичайната врява. Може би за пръв път в историята на авиационните симулатори за PC на палубата има пълен летателен персонал, така че наоколо ври от подтичващи и жестикулиращи фигури с униформи на US Navy.

СТАРТЪТ

Пускам моторите. Увеличавам тягата и приближавам към първия офицер, който с яростно размахване на светлинните палки ме подкарва към катапулта. Да, ама късно натискам спирачките. На екрана излиза надпис "авария на палу-



бата, мисията прекъсната", левият мотор изключва и фигурата изчезва. Така безславно започна първата ми мисия. Втория път стана по-





добре и след паркирането и свързването с катапулта дойде моментът на старта. Бариерата се вдига, давам на пълен ход, отпускам стартовия мост - самолетът с рязко дръпване потегля и поема напред в кълба от пара и изгорели газове. Прибирам колесника и се вдигам на летателното ниво. Честна дума, голяма работа! Едва ли досега е имало толкова разработена геймърска процедура на старт от самолетоносач.

ПОЛЕТЪТ

Вече летя към целта. Напускам морската пустош и съм над сушата. След монотонния полет над водното безбрежие очаквам приятно разнообразие долу под формата на детайлен пейзаж, но не - няма нищо. Само тук-там се появява път (сива криволичеща линия) или река (синя, малко по-криволичеща линия). Най-сетне на хоризонта се показва целта: руска въз-



душна база. Разглезен от подробностите във FLANKER и USAF, не мога да повярвам на очите си - няколко сгради, някакви светлини и два runway-я. Откъм единия от тях към мен тръгват светлинни черти. Само от поклащането на моя Hornet и от трепкането на предупредителните уреди разбирам, че онези черти са снаряди от противосамолетно оръдие.

АВАРИИТЕ

Гася пожар на мотора, подготвям оръжията и чакам нападение. В подходяща позиция пускам Durandal и CBU. Превключвам на външен поглед, за да се полюбувам на експлозиите. След това, което видях, бързо се връщам в кабината,



защото обработката на експлозиите е потресаваща. Няма повече да говоря за моя първи полет, тъй като нищо особено не се случи - при опит за кацане в лошо време с един мотор се разбих в палубата на самолетоносача. **SUPER HORNET** няма късмет. Летателният модел, работата на самолетоносача и интелигентността на неприятелите са върховни, но техническата обработка не я бива и влияе фатално върху общото впечатление. Не че трябва да има на всяка цена фотореалистична графика, но в SUPER HORNET се вижда, че авторите са се взряли в самолетоносача и самолета F-18, претупвайки другото от играта.

ЗАКЛЮЧЕНИЕТО

Ако ви се харесва F-18 и морската авиация, ако копнеете за същинска авионика, летателен модел и среда от самолетоносач, ако не ви пука от мизерната графика на долния пейзаж и машините на противника, грабвайте SUPER HORNET. Желая ви приятен полет край бреговете на Индия при отбраната на Шри Ланка или над хладния северен полуостров Кола. Чакат ви горещи моменти при кацане с повреден самолет при нощна буря, когато единствен ориентиращ елемент е ILS и гласът LSO. Ще преживеете отчаяното очакване на старта, когато навсякъде наоколо падат бомби. Както и трудни мигове с писък на предупредителните системи, които съобщават, че този Мираж 2000 вече наистина ще стреля по вас. Ние, останалите, спокойно ще почакаме нещо друго.

F/A-18E Super Hornet

Производител: McDonnell Douglas и Northrop Grumman
Мотори: 2 x F414-GE-400
Размах на крилата: 13,62 м
Дължина: 18,31 м
Височина: 4,88 м
Мин. маса: 13 387 кг
Макс. излитаща маса: 29 937 кг
Макс. скорост: 1,8 mach
Таван: 15 240 м
Въоръжение: M-61 Vulcan 20 мм
- снаряди AIM и AGM
- бомби Mk, CBU и GBU
- атомни бомби B-57 и B-61

Цена: 60 милиона USD
Web: pma265.navair.navy.mil





Digital Integration / Titus

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 233, 64 Mb RAM, 4xCD, 550 Mb HDD

OPT.: P II 350, 128 Mb RAM, high-end 3D

Ускорител 3D: D3D

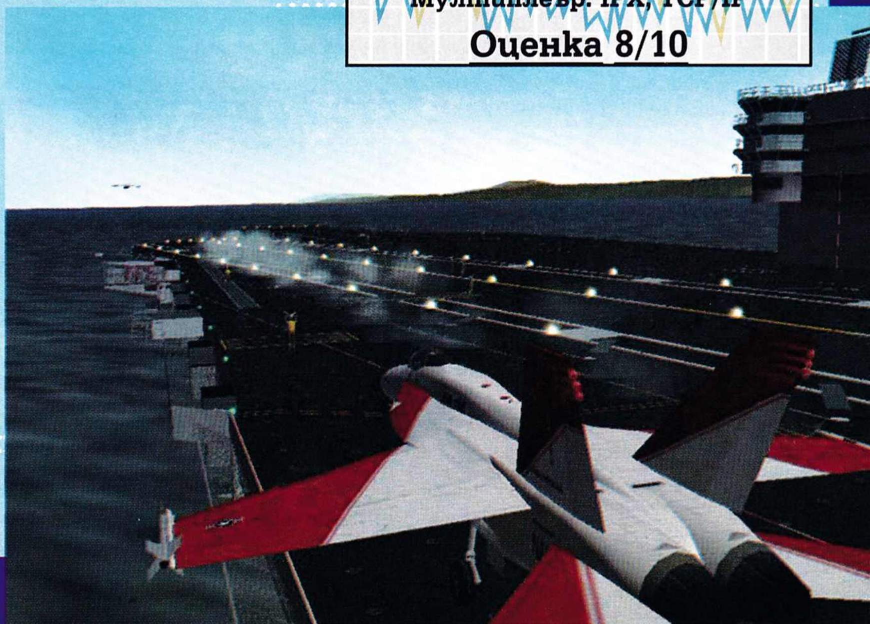
Мултиплеър: IPX, TCP/IP

Оценка 8/10



Големият конкурент

Скоро след SUPER HORNET трябва да излезе и следващата симулация на F-18 с класическото наименование F/A-18. Творец е известният тим JANE`S COMBAT SIMULATIONS, чиито рекламни материали обещават по същество същото, което предлага SUPER HORNET. От screenshot-овете обаче се вижда, че F/A-18 няма толкова добре обработена работа на палубата. От друга страна пък, предлага по-добра графика и по-разнообразна игра. Засега толкова - повече, като я видим.

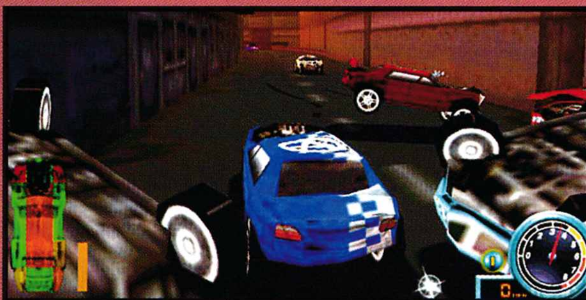


DEMOLITION RACER

Рев на мотори. Скорост. Сблъсък. Мачкана ламарина. Хвърчащи парчета от коли. Всичко в апокалиптично темпо към победата. Има едно популярно американско забавление, когато на стадиона се събират автомобили, които се разбиват на парчета. Няма друго. Печели онзи, който остава последен да се движи поне на колела. Дълго време на игралното поле нямаше автомобилни състезания, чиято главна черта да бъде тоталното унищожение на съперниците (не гледайте градския транспорт, той е друго нещо). Сега на този терен пристига DEMOLITION RACER, чийто авторски тим PITTBUL SYNDICATE познаваме още от TEST DRIVE 4 и 5.

Потроши докрай!

В системата на игра DR не предлага нищо революционно - или самостоятелно състезание, или някоя от известните лиги. Естествено, не липсва постепенен достъп до нови състезания и избор на други коли според това как печелите в отделните лиги. В състезанията има пет главни стила. Първият е по трасета, където се събират възможно най-много точки. Печелите чрез блъскане в своите противници и колкото по-брутален е ударът, толко-





ва повече точки набирате. Важно е и класирането, тъй като събраните точки се сумират в него. Не е изключено например касапинът от шестото място след крайните сметки да се изкачи на първо. Следват състезанията по трасе за време - класическа надпревара. Печели, който е пръв. Нищо не пречи да редуцирате донякъде състезателното поле. Все пак когато в състезанието останат само две коли, отгатнете какво най-лошо класиране можете да постигнете...



Трети по ред е bowl. Тук сте на стадион. Целта е да останете възможно най-дълго жив и да събирате точки чрез изпращане на автомобилите на противниците в пъкъла точки, които също влизат в класирането. Следва самоубийственият bowl. Целта е обратната: печели, който пръв тотално унищожи своя автомобил. Последния стил е състезание по трасе за най-добро време, но в обратна посока на всички останали. Забавлявайте се... **Има** сравнително достатъчно



на брой автомобили (16). Отделните коли се различават по скорост, управляемост, ускорение и устойчивост. Не търсете възможности за настройване на колите, както е обичайно при симулаторите на трасета - това е друга игра. Единствената възможност за оформяне е промяната на цвета на вашето возило. Иначе в играта функционира уравниловъчна система, всички имат еднакви машини, така че няма как след време да притежавате суперкола, с която без затруднения да разг-

ромявате своите противници. С автомобила, който изберете, потеглят и вашите противници. **По** самото трасе тук-там се появява някой бонус под формата на поправка на повредите, точкови премии или временна неуязвимост. На пътя ви излизат всякакви препятствия под формата на заграждения, сандъци, боклуджийски кофи, парчета от коли или сандъци с експлозиви. Играта е динамична, бърза и опакована в прилична графика - автомобилите се деформират, горят, преобръщат се, димът замъглява погледа, времето съществува и влияе върху качествата на ка-



ране. Звуковите ефекти са от най-сполучливите, а ви съпровожда и подходящо избрана по-хард музика, композирана специално за тази игра от групите Fear Factory и Empirion.

www.demolitonracer.com

-GM-

Pitbull Syndicate / Infogrames

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 4xCD, 70 Mb HDD, 4 Mb 3D Cart

OPT.: P 266, 64 Mb RAM, 360 Mb HDD, 16 Mb 3D Cart

Ускорител 3D: DirectX; Мултиплейър: НЕ

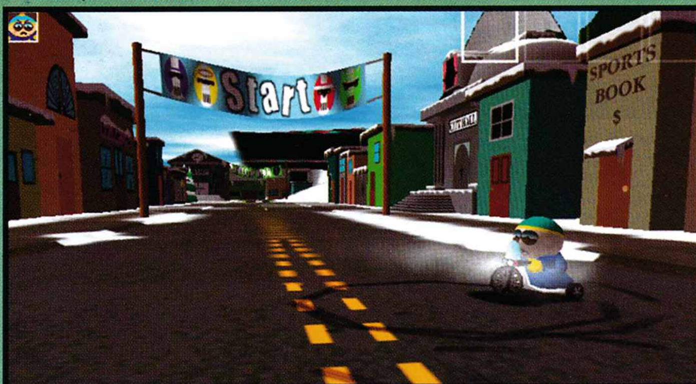
Оценка 8/10

SOUTH PARK RALLY

Какво е South Park? Ами това е затънтено и шантаво американско градче с кметица, която управлява с твърда ръка. Според нея транспортните средства се мотаят безсмислено по улиците и предизвикват само хаос и катастрофи. Дамата решава да намери на тези возила някакво по-смислено занимание и обявява 14 спортни състезания. Поводите са всякакви: Денят на благодарността, Денят на независимостта, Денят на кравите, Денят на розовата лимонада и т.н. В тези ралита могат да участват както местните жители, така и всички пришълци и посетители. Ето по този простичък начин кръгът на действащите лица в SOUTH PARK RALLY е поразширен - в него участват куп герои, плюс, разбира се, бандата на четиримата разбойници: Eric Cartman, Kyle Brofslovski, Stan Marsh и Kenny McCormic.

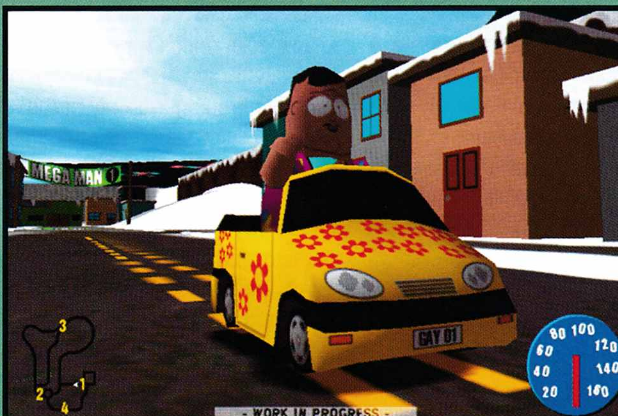
Карай и си пази задника

Ралитата се провеждат директно по уличките на South Park. И макар че госпожа кметицата иска да обезопаси състезателите, тъпата полиция (в лицето на стражаря Barnaby) не успява да отклони от трасетата нито останалия транспорт, нито дори кравите. С което бедите в градчето не свършват. Има плъхове, които ръфат тялото на нещастния Kenny McCormic (той много обича да умира); има Sparky, кучето на Stan със странни хомосексуални отклонения; има всякакви гномчета. А понеже пред състезателите на пътя постоянно изскача я някоя крава, я някой заблуден булдозер, авторите на играта са вложили във возилата най-различни ускорители, с които да се овладее положението. **Ако** цялата тази работа ви доскучае (в което се съмнявам), намерете няколко гейм-другарчета и се захванете с мултиплейъра на играта, който предлага и други шашави състезания. Като например "Последният задник печели", чиито правила могат да се сравнят с Last man standing от UNREAL TOURNAMENT. В този режим трябва да минете през сервиза на генетичния инженер Mefisto, който украсява задната броня на возилото ви с четири разкошни дупета. После задачата ви е да си пазите задника. Играта печели онзи, на когото му остане поне един здрав задник. А такива изгъзици в играта има още... **Графиката** в SOUTH PARK RALLY е супер. Направо се кефите в разделителна способност 1600x1200 - ако, разбира се, с това се справи вашата графична карта и мониторът ви.





Моделите на возилата и на техните водачи са детайлно разработени и е удоволствие да ги гледаш. А най-готин е Kenny с неговия мотокар, просто да го изпапкаш. За да върви играта и на по-бавни компютри, авторите са понамалили детайлите на околната среда, благодарение на което работа върши дори класически Pentium с Voodoo. **Озвучаването** много го бива с готините си обръщения и лафове. Е, музиката е малко по-зле, но пък в игри като тази тя не е от съществено значение. Геймплеят също го бива. Макар че е най-интересно в мултиплейъра, и сам да си играете, никога няма да ви писне. Понеже трудността не може да се нагласи, всяко състезание става сериозно изпитание за всекиго. Добре сте мотивирани - всяка победа ви отваря ново трасе и ви дава нова фигура с оригинално возило. Но се молете да не ви срещне влак - Kenny знае защо.



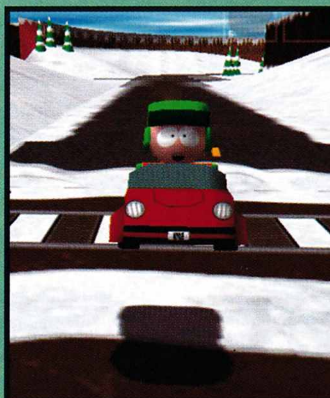
Бандата на четиримата в South Park Rally

Eric Cartman. Дебелак, с когото всички се майтапят. Интелигентен като котка. Семейството му е малко странно, защото майка му всъщност му е и баща. Но с него трябва да се внимава - все пак е полицай.

Kyle Brofslovski. Хитро и самотно момче, с което другите се будалкат заради еврейския му произход. Има осиновено братче, канадче. Kyle е не само интелигентен, но и наблюдателен, което му позволява да разбере навреме, че причинителите на смъртите на Kenny са долни негодници.

Stan Marsh. Може би най-нормалната фигура. Като истински американец играе американски футбол и повръща всеки път, когато му проговори неговата любима Wendy. Освен това има куче, което е хомосексуално, и непрекъснато кара Stan да го убие. Най-известен обаче Stan е с лафа си: "Мамка му, пак го убиха тоя Kenny!"

Kenny McCormic. Този нещастник всеки път умира. Дори може да стане шампион по умиране. Много е добър в това отношение. За него умирането не е никакъв проблем - ама дали под колелата на влака, дали от командоси, дали от студ... Каквото се случи. И понеже не понася хората, много си пада по алкохола...



www.comcentral.com
www.southparkhell.co.uk

-GM-

Tantalus Interactive / Acclaim

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 4xCD, 160 Mb HDD, 3D Cart

OPT.: P 300, 64 Mb RAM, 360 Mb HDD, 3D Cart, 4xCD

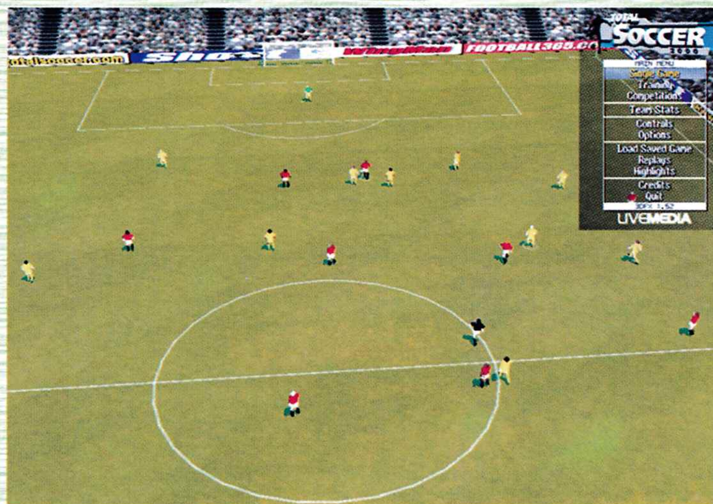
Ускорител 3D: D3D; Мултиплейър: ДА

Оценка 9/10

TOTAL SOCCER 2000

TOTAL SOCCER 2000 е съвсем нов избор за привържениците на SENSIBLE SOCCER, макар това да е само прилично направено копие на славния оригинал. Да не се лъжем. TOTAL SOCCER 2000 решително не е конкурент на FIFA 2000. Но по-добре поиграйте този графично непретенциозен и забавен мини-футбол, отколкото пасквили от рода на WORLD LEAGUE SOCCER или VIVA FOOTBALL. При това той не е съвсем "мини".

В играта има 13 вътрешни състезания (Англия, Шотландия, Италия, Германия, Франция, Испания, САЩ, Япония, Холандия, Швеция, Дания, Финландия, Бразилия) с пълен лиценз и безгрешно представени състави на няколко десетки клубове. А в едитора на тимовете са на разположение невероятните 256 свободни позиции, в които можете да създадете не само пълна българска лига, но и практически неограничен брой представителни отбори от цял свят. Всички състезания, включително лично създадените, може да изиграете в режим full season, т.е. мачове за купа или за ежегоден отборен сезон, да изберете приятелски мач, турнир за купа или самостоятелен лигов шампионат.



Остроумно е решена възможността за тренировка. Освен класическите ъглови удари, дузпи и преки свободни удари, може да упражните и различни завършващи акции и дриблиране. И всичко това, подобно на SENSIBLE SOCCER, се управлява само с два клавиша на клавиатурата (джойстик). С единия подаване, с другия удар! Погледът върху играта е само един: класически висок и прегледен отгоре.

В споменатия едитор на тимовете могат да се създават не само нови графи, но и да се поправят вече "готови" тимове. Ако не ви се нрави Ювентус, можете да направите от него единайсеторка от окаяни аматьори :-). Освен всевъзможните настройки за бързина, качество и точност на пасовете и стрелбата, в едитора може да се промени и екипировката - има от какво да се избира; комбинациите на цветове и стилове са десетки. TOTAL SOCCER 2000 предлага също едитор на тактиката. Полето за настройка е много широко. Игрището е разделено на единайсет сектора, на всеки от които се задава защитна и нападателна тактика. При това трябва да се оформи движението на футболистите по игрището при шутове, наказателни и ъглови удари или изчистване от вратата. Поправките се правят с "примъкване" на играчите по игралната площ. Който е играл SENSIBLE SOCCER, знае закономерностите на играта с малки фигурки от птичи поглед, но и останалите веднага ще се оправят. Важното е: светкавична реакция, бързина на решенията, използване на комбинациите и хвърляне на най-пъргавите играчи в енергични акции. Пасовете, насочвани на сляпо, обикновено намират съотборник, обаче защитата и отнемането на топката изискват тренировка.



www.totalsoccer.com
На тази страница има на разположение поправителен patch, demo, няколко основни информации за играта и отпратка на фенската страница на Total Soccer.



Звукът в TOTAL SOCCER 2000 е на солидно средно ниво, както и красивата и естествено елементарна графика. Чрез replay може да се види всяка акция от няколко интересни погледа и след мача да се преиграе (и съхрани) пълно повторение на всички интересни и голови моменти. Но най-интересното предложение е мултиплеърът, за който сякаш е сътворена тази игричка. Тя не е никаква футболна звезда за PC, затова пък сполучливата ѝ игралност и няколкото симпатични хрумвания в нея я правят вкусна хапка.



-GM-

Iridon Interactive / LiveMedia

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 4xCD, 50 Mb HDD

OPT.: P II 350, 64 Mb RAM, 12xCD, 50 Mb HDD

Ускорител 3D: D3D, 3Dfx; Мултиплеър: ДА

Оценка 7/10

EDGAR TORRONTERAS
EXTREME BIKER

За привържениците на мотокроса името на Edgar Torronteras е фетиш. За другите, като нас, той е просто оня, чиято фотография излиза преди всяко каране заедно с картата на околната среда.

Та какво собствено, освен прочуто в някои среди име, предлага EXTREME BIKER? В режим сингълплеър можеш да избираш между мотокрос, суперкрос, свободен стил и турнир. Привърженикът на мултиплеъра има възможност за игра по Интернет или по локална мрежа. За новаците е подготвен донякъде нетрадиционен tutorial във формата на десет видеошота, запознаващи с овладяването и екстрите на тази игра.

Щом си създадеш собствен профил и настроиш необходимите формалности, можеш да се втурнеш в действие. Още от началото на играта лъха на паралели. За зло или за добро, EXTREME BIKER подтиква към сравнения с две конкурентни заглавия. Първият съперник е отличното начинание на MICROSOFT - неостаряващата MOTOCROSS MADNESS. Вторият е не по-малко великолепната MOTORACER 2 от ателиетата на DELPHINE SOFTWARE. EXTREME BIKER е нещо средно. По реалистичност клони към MOTOCROSS MADNESS, но по разнообразие и богатство на трасета е по-близо до втората част на MOTORACER. Резултатът е сравнително вярна симулация, която е достатъчно играла и забавна.

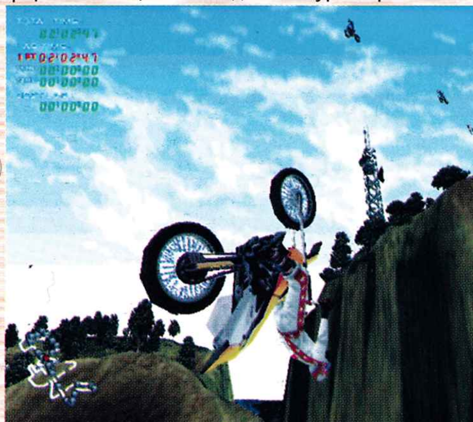




Идеалното управляващо устройство е джойпад Side Winder Free Style. Може да вземете и кой да е друг джойпад или джойстик (в най-лошия случай и клавиатура), но в тези случаи удоволствието от карането съществено намалява. Играта поддържа DirectX и дава възможност за разделителност до 1280x1024 с поддръжка на 3D звук. Графиката е бърза и качествена, но само на съответстващ хардуер. Приличен Celeron с 3D карта е абсолютна необходимост. Звуковите подправки са увличащи - боботенето на моторите, форсирани до най-високи обороти, заедно с бесния музикален съпровод съвършено дооформят действието на екрана.

Грешките в EXTREME BIKER са близо до традицията. Безстрашният идол при падането на земята се държи като парцален паляче. По-лошото: въпреки общата забавност се случва след известно време играта да стане стереотипна и изтъркана.

Така или иначе обаче, ако сте сред почитателите и привържениците на двете бързи колела и в частта ви трайно се е настанил шосейният лишей, препоръчвам ви EXTREME BIKER. Вие ще прецените дали да останете верни на любимия MOTOCROSS MADNES или на MOTORACER 2, който все пак е позабавен. Нека прахът да ви съпровожда... **Прилични състезания не само за железни фенове.**







-GM-

Deibus Studios / Sierra

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 4xCD, 200 Mb HDD

OPT.: P II 300, 64 Mb RAM, 8xCD, 350 Mb HDD, 4 Mb 3D Cart

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА

Оценка 7/10

Кой е Edgar Torronteras

Този млад каталонец е притежател на безброй награди и титли. За пръв път сяда на мотоpетка като тригодишен, но четири години по-късно заема четвърто място в своя първи шампионат. Петнайсетгодишен, юношата завършва на второ място в Европейското първенство по мотокрос в категория 80 куб. см. и не е първи, защото си счупва задното колело при скок. Досега осем пъти е шампион на Испания, през 1999 г. победи на Big AIR фестивал в Париж. Като имаме предвид, че става дума за начало на кариера, думата "обещаващ" е абсолютно недостатъчна.

Няма да правя исторически оргии и ще карам направо. DESCENT 1, DESCENT 2, датадиск към двойката, FREESPACE, Тройка и сега датадиск към Тройката - всичко това и още повече влиза в сметката на тима PARALLAX, който понастоящем се представя официално в два образа - VOLITION и OUTRAGE. Именно последните са решили, че вече са се продали доста копия на DESCENT 3 и е време за датадиск.

DESCENT 3 mercenary

D3: MERCENARY представя седем нови обширни нива за един играч и четири мултиплеърни арени. На пръв поглед това изглежда малко, но знайте, че при всеки левъл твърде дълго ще се потите. Няма да рецензирам D3, това вече го направих в #15 на MG, затова ще се съсредоточа върху новостите в този датадиск. Откровено казано, те не са много. Действието продължава на мястото, където свърши Тройката. В първата мисия още летите за корпорацията C.E.D. по линията на безвкусните клишета: "инфилтрирай, убий, саботирай, дезертирай". След завършване на първата мисия обаче установявате, че C.E.D. ви е изпратила на самоубийствена мисия и ви е обърнала гръб. Човекът номер две в конкурентната P.M.T.C. е забелязал вашата душевна травма и е решил да ви използва за своите мерзки цели, и по-конкретно да стане човек номер едно. Има свой план, свой вирус, свои амбиции и свой изпълнител в комична ракетка, който трябва да осигури изпълнението на неговите мечти - този хубостник сте вие. Остатъка от действието опитайте сами. Нито графиката, нито стилът се различават с нещо от Тройката. Отбелязах само няколко (малко) нови видове неприятели. Обещаваните "умопотресаващи гатанки" не са нищо повече от хитро скрити превключватели. "Дяволски коварните клопки" са банда невидими роботчета, скрити в "незабележими" скривалища. А "уникалният дизайн на левълите" очевидно трябва да значи, че се движите в огромни заводи и реактори, от които лъха скука. Не знам как е с другите, но в първата част се забавлявах много повече отколкото тук, където не разбрах с какво са толкова изключителни неколкокилометровите празни нива. PARALLAX взимат съвсем насериозно своя рекламен девиз: "By Gamers - For Gamers". Още първия Descent преди издаването беше предоставен на стотици играчи и поправен на базата на техните забележки. Симпатичен жест беше и публикуването на кодовете на източниците на Двойката. При третата част отиват още по-нататък - освен оригиналните творения на CD с играта се появяват и най-сполучливите аматьорски парчета, благодарение на които игралното време бързо се увеличава. Музиката е като изпаднала от диска на D3 - миш-маш от електронни ритми и жанрове, чието определяне плаче за отделен конкурс с награди. И звуците са такива.









-GM-

Outrage / Interplay

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 4xCD, 250 Mb HDD

OPT.: P II 400, 64 Mb RAM, 600 Mb HDD, 3D Cart, 16xCD

Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: ДА

Оценка 6/10

Ако сте фен на DESCENT, спокойно си качете MERCENARY. Лично за мен хвърчането по безкрайните подземни комплекси вече не е чаровно, макар че доста побесувах в DESCENT: FREESPACE, която все пак донесе нещо различно. Не, MERCENARY не е лош датадиск, само че не съм сигурен дали не е по-добре да се прежалят няколкото анимирани секвенции и брифинги и просто да се играят левълите, свободно достъпни в Интернет.

Под лапите на мегатонните бойни роботи падат къщи, експлодират зле паркирани коли и умират хора. Ако това не се нрави на някого, да се оплаче на производителите!

Миналата година фирмата MICROPROSE представи третото продължение на своята сага за бойните роботи MECHWARRIOR. Също като при Двойката, когато датадискът GHOST BEAR`S LEGACY излезе набързо, и сега с нищожно закъснение пристига PIRATE`S MOON, принадлежащ, естествено, към Тройката. Действието в датадиска, за чието пускане ви трябва първоначалният CD MECHWARRIOR 3, се разиграва на малката планета Veil, където се добиват важни изкопаеми материали. Освен изкопаеми и минно оборудване обаче тук има база на пирати, които се наричат New Belt Pirates. Тъй като те застрашават добива, вашата задача е да ги бастисате. Вярно, никой не очаква от сюжета на датадиск сензация, но някак си не ми е ясно защо авторите не са си направили още малко труд и не са сложили в увода някаква анимация? В датадиска има двайсетина нови мисии, подредени прилично в единствена кампания. Можете да изпробвате целия бой и от другата страна, но вече само като отделни мисии. По-нататък в датадиска фигурират шест нови бойни mech-a, пет иновации на полето на оръжията, включително наистина опасните ракети Thunderbolt, нощни мисии и подобрение на някои специални ефекти. За любителите на мултиплеъра авторите са вмъкнали четири нови карти за турнири по мрежите или Интернет. Иначе всичко е по старому. Очакват ви десетки часове в кокпитите на различни бойни роботи, стрелба, стратегически маневри и тук там някое страхливо напускане на бойното поле. В тези нови мисии имате под ръка няколко помощници, стари познати от MECHWARRIOR 3, и толкова mech-ове и муниции, колкото плячкосате в боя. Така че изтупайте прахта от знанията си за слабите места на бойните машини, спомнете си правило #1 и се впуснете в битка. Това е всичко, приятели! Рецензиите за датадисковете винаги са кратки. Няма за какво да се приказва, съдържанието обикновено е същото и подобренията могат да се обобщят в няколко изречения. Може би е по-добре най-после да престанат изобщо да се издават подобни неща, защото тези 30 долара, които творците искат, са дяволски много. Ако не се отнасяше само за пари, датадисковете отдавна щяха свободно да се предлагат в Интернет, както направи ORIGIN с новите мисии във WING COMMANDER 5.

-GM-





MECH WARRIOR 3
pirate's moon





Правило #1:
Само глупак стреля в сърцето на mech-овете! След като се изгуби възможността с точно прицелено попадение да се повали водачът, най-ефективният начин на бой е унищожаването на един от двата крайника на противниковия mech. Използвайте приближаване (0 на цифровата клавиатура), прицелете се добре и изпратете в крака на противника порядъчен залп!

Zipper Interactive / Microprose / Hasbro

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 4xCD, 360 Mb HDD

OPT.: P II 300, 64 Mb RAM, 450 Mb HDD, 8xCD

Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: ДА

Оценка 5/10

reNEWed

Датадискът към екшън-стратегията HIDDEN & DANGEROUS беше очаквано събитие, което не само изпълни, но и надмина надеждите.

Печен стар военен деликатес

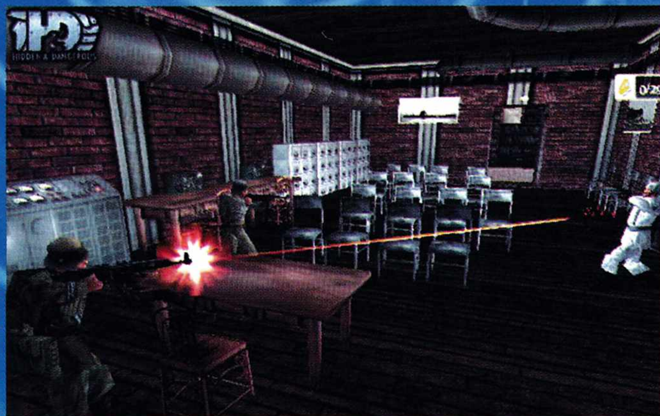
H&D е военна екшън-стратегия в реално време и по-конкретно симулация на акции на диверсионна единица в неприятелски тил. Времето на действието е средата на Втората световна война. В сравнение с подобни игри (SPEC OPS, DELTA FORCE, RAINBOW SIX) тук има нови елементи и идеи. За съжаление, заедно с добрите си качества H&D си заслужи и не съвсем завидна слава най-вече заради грешки в програмата и в отделните мисии. Това обаче не погреба нейната популярчета по ги бива. Трябваше доста основно да преработя предишната си тактика. В първоначалната версия противниците се държат повече или по-малко "компютърно". Сега обаче използват всичко, което им е под ръка, включително тежките оръжия. Някак си не е приятно отгоре ви да падат гранати и да идват нови врагове от резерва, но няма как - забравете основната версия, където бойците се хвърлят под дулата с пищовчета в ръце и се държат като примерни средношколци, както им е рекла даскалицата. Защото един снайперист в случая е доста неприятен... Мисиите са набъбнали по размер, което значи, че без премис



дреболии, като намушването в стената на оръжията, които държите. Това обаче са грешки на растежа при превода от 2D на 3D. Авторите явно са се поучили от първата вер

HIDDEN & DANGEROUS
fight for freedom

ност и геймърите търпеливо инсталираха patch. Сега излиза датадиск, обещаващ безпроблемен ход, нови оръжия, возила, звуци, графика, изкуствен интелект, почти всичко. Датадискът предлага три нови кампании (Полша, Ардените, Гърция) и съдържащите се в тях мисии са съгласувани и свързани в ясни сюжетни линии - деликатес за любителите на завършени събития с твърда цел. Особено категорични са оръжията и издаваните от тях звуци - гърмежът на всяко е оригинален и подходящ. Направлена стратегия и използване на карта в повечето случаи сте аут. Но пък записите на мисиите са трайни, така че има време и да по



сия и датадискът е минал през някакъв бетатест. Сам се уверих, че проблемчетата са някъде в конфигурацията на компютъра - изтеглих нови управляващи графиката елементи и изведнъж всичко тръгна прекрасно. Препятствие може да е системата за управление, но това идва по-скоро от навиците; иначе не е по-трудно от обикновен авиационен симулатор. Игралната атмосфера е великолепна: очертания в мъглата, дъжд, светкавици, вятър, шуртене на вода, тропот на обувки, звук на мотори, изгорели газове, гласове, стенания... И всичко е хармонично съгласувано в едно цяло. FIGHT FOR FREEDOM е отлична игра с висока игралност. Графиката е на добро средно съвременно равнище. Трудността е височка, въпреки че мисиите не







вих малка проба с приятел, който е ревностен привърженик на ръчните оръжия от Втората световна война. Хвана го треска от ентусиазъм; не можах да го откъсна от компютъра цели три часа, въпреки че иначе е противник на електрониката и единственото, което признава, са мултимедийните енциклопедии на оръжия. Друг сладкиш е подобрението на изкуствения интелект (AI). Бойните ви партньори не подскачат наоколо като банда от живи мишени, а взаимно се прикриват, използват автоматично подходящи оръжия. Да не говорим за другите вещи и обекти, като например возилата. И не само вашите момчистите униформата и личното оръжие, и да хапнете нещо. Големи грешки в играта почти няма, макар че вероятно пак ще излезе patch. Разбира се, оставям настрани някои

* Търсете информации на www.illusion-softworks.com. Съществува и сполучлив неофициален адрес (авторите го препоръчват): www.hidden-and-dangerous.co.uk.

* Датадискът с наименованието H&D: Devil`s Bridge е заглавие за неевропейски пазари; иначе е идентичен с Fight for Freedom.

изглеждат толкова мъчни като в основната версия. Подобреният AI малко утежнява живота, но именно AI изтласква H&D напред в групата игри от този тип. Ако не напирате да решавате всичко с фронтална атака, H&D е за вас.

-GM-

Illusion Softworks / Take 2

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 70 Mb HDD, 3D cart

OPT.: P 300, 64 Mb RAM, 350 Mb HDD, 16 Mb 3D Cart, 8xCD

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА

Оценка 8/10

Продължение от 19 брой

Might & Magic VII
For Blood and Honor

The Barrow Downs

Тази област е по-сложна от Harmondale и Erathia, главно по отношение на вражеските чудовища. Всички са нормално убиваеми, но някои като Spirit имат мощни вълшебства, с които могат да изсмучат почти цялата енергия от вашите хора или магически да ги състарят с няколко години. Тук срещате също досадните пръскачи gogling и gog, експлодиращи в момента на смъртта, и твърдите stone и marble gargoyl. Това обаче не е нищо проблематично. **Ако** пристигате от Harmondale, веднага се натъквате на приятна гостилница, където купувате храна и се опитвате да спечелите някоя и друга пара чрез победа на Arcomage (тук тя е съществено по-сложна, отколкото в Harmondale и Erathia - кулите и стените се строят до сто етажа). В северната част на картата се издига хълм, където е входът към подземната плетеница Barrow Downs. В южното подножие на хълма има сандък, който най-вероятно ще убие повечето от вашата група или ще телепортира групата до центъра на картата сред десетки чудовища, но съдържанието му определено си струва да бъде отворен. Освен хилядите жълтици, сандъкът съдържа куп магически предмети и особено абсолютния лък самострел Ideal Crossbow. В средата на картата и достъпен само по издигнат дървен мост, е издълбан масивния кралски град на джуджетата Stone City. Пред входа на града има стълбове с временна охрана Mind и Fire Resistance. В южната част на картата на скалата е следващият от входовете към Barrow Downs и малко селце, където няма друго, освен кладенче, даващо пълтна протекция против огън +50. Като навсякъде другаде, и тук има обелиск с част от гатанка. В сандък на една от скалите, свързани с мостчета, има quest-предмет: големов гръден кош (Golem chest) - вземете го, ще ви потрябва. **В** северозападния край на картата е постройката The Haunted Mansion, където падат люти битки с немъртви. Внимавайте за чудовищата Spirit и Barrow Wight, които могат почти незабелязано "да състарят" някой от вашите хора, а вие да забележите това чак когато вече е късно. Подмладяването е продължителен и сложен процес, така че при сблъсъка с тези чудовища контролирайте възрастта на своите хора и играйте от съхранени позиции, ако някой остарее при боя. В едно от помещенията на стената виси картината Angel Statue Painting, която е quest-предмет, необходим по-късно. В същото помещение старателно огледайте леглата; на едно от тях има тайно копче, отварящо стената. В тайните помещения в задната част на къщата ви чакат четири сандъка с МНОГО специални предмети, магически оръжия, доспехи... Една от книгите в библиотеката малко се подава от полицата; натиснете я и откривате друг път към същото тайно помещение. Убийте в къщата всичко, което мърда - така изпълнявате quest-а на Frederick Org от Erathia. **През** един от входовете влизате в Barrow Downs. Започва dungeon. Barrow Downs е система от дупки, които са взаимно свързани с особени телепортационни проходи (през такъв влязохте). Проходите се овладяват чрез лостове, които определят накъде "отнася" съответстващият телепорт. Някои лостове са заключени. Търсете в дупките ключа, с който да заработят. Ето последователността на отделните ями, ако влезете в Barrow Downs от североизток: **Barrow I** - само битка; **Barrow II** - най-голямата битка; в сандъка на края е quest-предмета Lantern of Light за Tarin Withern от катедралата в Harmondale; **Barrow III** - голяма битка; **Barrow IV** - голяма битка; в средното помещение има копче за тайно помещение; **Barrow V** - само битка; **Barrow VI** - обърнете внимание на тайната стена във всяко от трите помещения (водят до един и същ секрет); **Barrow VII** (вход) - на един от саркофазите има бутон, отварящ дупка в земята. Скочете долу, изкачете се по стълбите и отместете олтара. Вътре има включвател, който отваря път назад. Слезте по другите стълби и в стаичката застанете на плочката на пода. Тя ви изкарва на обходната галерия, където има сандък с ключ към телепорта; **Barrow VIII** - три отместващи се стени крият над 10 000 жълтици и други съкровища; **Barrow IX** (вход) - зад тайната стена в задното помещение и в сандък има ключ за телепорта в яма VII; **Barrow X** (вход непристъпен отвън) - ключ за телепорта в сандък и изход от дупките; **Barrow XI** - голяма битка; **Barrow XII** - много пари, главно в задното помещение със саркофага; **Barrow XIII** - в дясното помещение в ъгъла има малка тайна стена; **Barrow XIV** - само битка; **Barrow XV** - средна битка; във второто помещение има площадка, която води до горната стаичка; **Zokarr`s Tomb** (достъпен от Barrow VI и IV) - с бой си пробивате път през орда гадняри надолу към свещеното езерце и пиете от него. Ако по-рано сте го посетили в югозападната част на Harmondale, явява се Bartolomej Huma, защото сте изпълнили неговия quest да намерите загубената светиня в Barrow Downs. Става дума за монашеския орден Monk Initiate. И от това дали са с вас монасите, които при езерцето са се покаяли, или не, печелите куп точки за опитност. Ако се върнете при Bartolomej в Harmondale и имате много положителна репутация, той ви повежда по-нататък към ниво Master. Вече можете да напуснете Dwarven Barrow.





Stone City

В Каменния град групичката ви бързо се превръща в страховита група. Местният оръжейник и ковачът добре въоръжават и бронират бойците ви. Незабавно обучете хората си да могат да носят плътна метална броня (Plate Mail) - или поне тези, които успеят. На останалите купете добри кожени и метални ризници. В магазина за оръжие има чукове, боздугани, мечове и страхотни секирки. На малко места се среща такава стока за твърд бой, така че не икономисвайте, а спокойно харчете насъбраните пари. Ако не ви харесва асортимента на магазините, върнете се след седмица (да речем след обучението на всеки герой на по-високо ниво) и стоката вече е друга. Помнете, че добрата репутация сваля цената на стоката, така че и търговец експерт може да купува почти на реална цена, ако репутацията на групата е твърде позитивна (поне на ниво Liked). Репутацията се вдига при изпълнение на quest-и, но после бавно спада, когато тренирате, или просто ей тъй минавате през страната, без да обръщате внимание на quest-ите. Затова купувайте по-скъпи стоки веднага след изпълнението на няколко quest-а наведнъж. Не забравяйте: репутацията се отнася за мястото, където сте. В някои земи тя може да е мизерна, а в други - много висока; според това къде как се държите. **Можете** да припечелите 2000 жълтици, ако спечелите на Arcomage в местната гостилница. В Stone City има и тренировъчен център за достигане на по-високо ниво на опитност. В града се намират няколко важни експерти по умения: боздуган (Mace), търговия (Merchant), плоска броня (Plate Mail), земна магия (Earth Magic) или усилване на тялото (Body Building). Що се отнася за quest-ите, кралят джудже обещава помощ при ремонта на Harmondale-ската крепост, ако освободите вкаменените джуджета в мините Red Dwarf Mines в пустинята Bracada и ви дава еликсир за оживяването им. В една от къщичките намирате Spark Burnkindle, който иска да изчистите подземните

простори под Каменния град от всички troglodyt-и. Тук е също Seline Falconeye, голяма майсторка в бой с копия (Spear Grandmaster), която предава опит за 8000 жълтици на майстор в бой с копия (поне Champion или Black Knight на ниво на опитност 10), и Darin Keenedge, майстор по секирата (Axe Master), който иска 5000 жълтици от експерт на ниво на опитност 7. Пак тук има храм, където стигате излекувани, а срещу него над водопада е скрита съкровищницата на джуджетата - не отивайте там в никакъв случай, иначе целият град ще се обърне против вас. В ъгъла зад храма има асансьор към тунелите под Stone City. В тунелите избийте всички троглодити, за да изпълните задачата от Spark Burnkindl. Там намирате няколко сандъка със средно полезни вещи и поредният обелиск. От тунелите води проход до подморски лабиринт, наречен Nighon Tunnels. Единственото, което има там са множество пари и битки. От там можете да попаднете в Thunderfist Mountain, а след това и в тунелите на Eofol и още куп лабиринти, но не ви съветвам, защото са изпълнени с всякакви огромни чудовища. Като приключите с лабиринтите е време да посетите Tatalia.

Tatalia

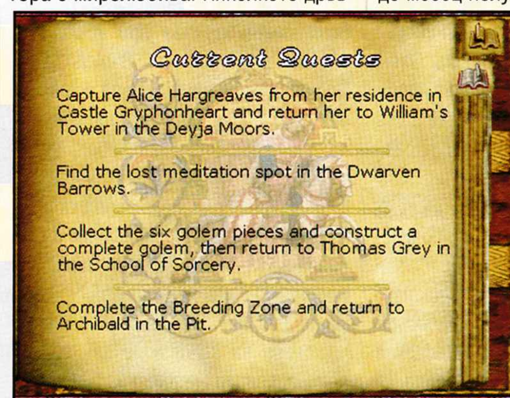
Tatalia е сурова страна, обитавана главно от троли, бандити, майстори на мечове и шепа немъртви. Единствените, които се срещат на повърхността на земята, са тролите, от които Mountain Troll е наистина твърд момък, но като всеки трол е тромав и не е проблем да се избегне. **В** столицата Tidewater има гостилница, черква, банка, пристанище, кметство, Heroism piedestal, Stone Skin piedestal, кладенче +2 luck за всички. От тук пътуват кораби за Erathia, Bracada Desert и до Avlee, ако сте посветени в свещеник, също и до остров Evenmorn Island. Тук е Lord Markham`s Manor, от чийто дом може да откраднете вазата (Vase) за Царя на крадците в Erathia, с което изпълнявате първия quest за крадене. Градът гъмжи от експерти и други учители, но напълно липсват магазини и тренировъчен център; намират се само в градчето горе в планините. Учителите, казах го, са в изобилие. **Тарифата:** Големият майстор в магията на духа (Mind Magic Grandmaster) Xavier Bemen се занимава с най-висши свещеници на ниво 10 срещу 8000 жълтици. Майсторът на боздуган (Mace Master) Brother Rotham учи експерти на ниво 7 за 5000 жълтици. Tonken Fist е голям майстор на кама и преподава при същите условия като краля на крадците в Erathia. Брат Bombach е майстор в магията на тялото (Body Magic Master) и предава своето умение на висши свещеници или друиди с ниво на опитност 7 за 4000 жълтици. Майсторът в поправяне на вещи (Repair Item Master) Thomas Moore учи експерти на ниво 7 за 2500 жълтици. Големият майстор в краденето (Stealing Grandmaster) Everil Nightwalker отпуска своите трикове само на крадци



на 10-о ниво на майсторски опит в кражбите за 6000 жълтици. Тук има само един quest, и то от Ferdinand Visconti, който търси три картини: портрета на крал Roland, портрета на неговия брат Archibald и картина на статуята от двора на Ironfist (Angel Statue Painting). **Във** винарската изба The Wine Cellar няколкото нещастни прилепа на прага са колкото за нагласа, защото долу е самият ад. Това е същинска бърлога на страхотни Elder вампири и Necromancer-и, чиято най-висша степен Queen of the Dead е същински Армагедон. Влезте в избата само, ако сте порядъчно заякнали, и непременно за по път се въоръжете с вълшебства като Mind Resistance, Body Resistance, Stone Skin, Haste, Heroism или Day of Gods (ако го имате, естествено). В дъното на избата има включвател, отварящ стена, зад която чакат три ковчежета с пари и съкровища. Сандъците са с капани, затова ги отваряйте едва след като на по-слабите си хора приложите вълшебството Preservation... **Южно** от Tidewater в мочурищата има скупище от троли, а по земята наоколо са захвърлени прилични парчета оръжие. Над града в планините се намира малко селце, където пребивава майсторът на щита (Shield Master) Isram Gallowwswell, чийто занаят за експерти на ниво на опитност 7 се предава за 3000 жълтици. Натъквате се и на големия майстор на секирата (Axe Grandmaster) Karna Stonecleaver, който предава своето умение само на Ranger на ниво 10 за 8000 жълтици. В градчето има също кладенче Accuracy +10, оръжейник, ковач и сграда Mercenary Guild, която гъмжи от крайно яки неприятели Master of Sword, които по-добре оставете, докато не стигнете около ниво 30. Малко по на север в планините се намира пещерата на дракона Wromthraxe, чиято смърт иска Sir Charles Quixote от Erathia. Да се убие дракон е страхотия, при това Wromthrax не е огнен, а леден дракон. Запалете оръжията с вълшебството Fire Aura и се мъчете да го довършите с помощта на огъня. Щом успеете, Sir Quixote си отива от вашата група и ви напомня, че за следващия Paladin-ски пост "Герой" можете да се отправите едва, когато тръгнете по пътя на доброто. Мъничко на север от драконовата пещера намирате гатанков обелиск и кръг от камъни, който е част от пътя за поклонение на друидите. **На** малко островче в западната част на картата има ковчеже, с ръка на Golem (quest item), и вход в dungeon-а Tidewater Caverns - пиратски кораб, погребан под земята и пълен с духове и пирати. В тайното помещение на горната палуба се мъдрят два съкровищни сандъка. В единия е скрит важният предмет Map to Evenmorn Island; приберете го грижливо за по-сетне. На този остров се стига с вълшебството Waterwalk (ходене по вода) или се долита с вълшебството Fly.

The Tularean Forest

Областта на Елфите в Tularean-ската гора е миролюбива. Няколкото дърв-



чета, плюващи огън, е проблем, който бързо се решава от вашите секири и мечове. В огромния елфски дървесен град Pierpont и неговите околни имения има всичко, включително и експерти по всичко възможно, майстори и големи майстори. **Тарифите:** Големият майстор на кожени доспехи (Leather Grandmaster) Miyon the Quick - крадци, майстори на ниво 10, 7000 жълтици. Майсторът на копие Claderin Silverpoint - експерти на ниво 7, 5000 жълтици. Майсторът по земна магия (Earth Magic Master) Lara Stonewright - Wizard експерти и Master Archer-и на ниво 7, 4000 жълтици. Големият майстор по магия на духа (Spirit Magic Grandmaster) Benjamin the Balanced - висши духовници Priest of Light и Priest of Dark, майстори на ниво на опитност 10, 8000 жълтици. Големият майстор в идентификация на предмети Payge Blueswan - майстори, вълшебници Архимагове на ниво 10, 6000 жълтици. Майсторът по възприятие (Perception Master) Garret Dotes - експерти на ниво 7, 2500 жълтици. **Ebednezer Sower** има quest за Ranger, който иска да стане Hunter: да се намери жилището на вилите в Avlee (Faerie Mound) и да се подложат на омагьосване от техния крал (Hunter-ът сетне се учи за Bounty Hunter, но трябва да тръгне по пътя на злото). Johann Kerrid също ви праща при краля на блуждаещите светлини с писмо до него, срещу което връщате обратно предмет за Johann. Можете да станете друид (ранг Great Druid) чрез Anthony Green, който ви заръчва да се помолите при тройката каменни светини (каменни кръгове, подобни на Стоунхендж), намиращи се в Avlee, в Tatalia и на остров Evenmorn. Thom Lumbra предлага възнаграждение за намирането на три загубени статуетки и полагането им на светинята "Shrine" (статуетките са: по една в храмовете на Слънцето и Луната на Evenmorn Island, а третата - в Nighon-ския лабиринт). В края на Pierpoint се простира елфският замък Navan, където кралят на елфите предлага охрана за Harmondale, ако до месец получи плановете от Erathiйската крепост Riverstride. **Това** място е повод да се каже нещо важно. Ако след поправянето на Harmondale пътувате до Erathia, кралица Катерина ви поставя задачата да освободите Loren Steel, затворен от елфите в пещерите Tularean (Tularean Caves). Входът към тези пещери е в планините в северната част на Tularean-ската карта - почти незабележим отвор на склона на един от хълмовете. Тъй като връзката с Erathia е по-интересна от договарянето с елфите, упътването върви именно в тази посока. Двете задачи взаимно се изключват, така че трябва изберете с кого сте - с хората или с елфите. В Tul-пещерите се пригответе за скачане (помага вълшебството Jump) и за средно трудни боеве с елфски стрелци с лъкове, троглодити и wyvern-и. В пещерите търсете лост на стената, активи-

ращ три телепорта, единият от които ви отнася в затвора, където е затвореният мъж. От пещерата може да се проникне в крепостта Navan, но не си струва. По-добре върнете затворника в Erathia. Месец по-късно пратеник на кралица Катерина ви съобщава, че близо до входа на Tul-пещера върви битка между хора и елфи. Вашата задача е да преминете през навалицата, да грабнете (от сандък) магическия военен тромпет и да го донесете на кралицата. Направете го и идете при краля на елфите, който ви изпраща до крепостта Riverstride за нейните тайни военни планове. Съобщете това на кралица Катерина и тя ви дава фалшиви планове. Дайте ги на краля на елфите и се върнете в Erathia, с което вашата лоялност е потвърдена. Месец по-сетне в Harmondale получавате известие, че при странни обстоятелства е убит съдията Judge Grey. Идете в тронната зала. Следва посещение на двама посланици, които предлагат свои съдии: маговете от Bracada - Fairweater; некромансерите от Dayji - Sleen. Идете до Bracada в тамошната гостилница, кажете на Fairweather, че приемате предложението му, върнете се с него до Harmondale и го отведете до къщурката на бившия съдия в югоизточната част на картата. Така се стига до възцаряване на мир между хората и елфите и до успешна първа част на играта зад вас. След това съдията Fairweather ви изпраща в града на магьосниците на небосклона Celeste при върховния маг Gavin Magnus. Ще разгледаме по-късно този град, но още сега можете да го посетите и то от централния (големия) телепорт насред Bracada.

The Bracada Desert

Бракадската пустиня е обширно място, което изобщо не е пусто. Освен няколко объркани griffin-и, в него няма да срещнете неприятели, всъщност това е голям град. Огледайте картата и ще видите колко неравномерно са разположени сградите по нея. Всяко образувание е или сграда, или телепорт. До главните сгради (кръчмата, цеховете, доковете, манежа, храма) стигате чрез елементарна телепортационна система, разпръсната из цялата страна. Повечето от следващите сгради по хълмчетата на пръв поглед са недостижими без сложна употреба на вълшебствата Jump и Fly. Това не е съвсем вярно - до всички сгради на тази карта може да се стигне чрез драпане по хълмовете. Това е неприятна дейност, състояща се в скачане в полите на хълмовете и опитване щастливо да се "налети" върху полегатите площи на хълмовете така, че да започнете по малко да пъзлите нагоре като държите клавиша напред. Отначало може да не ви потръгне, но с малко търпение му намирате цаката и пътят към сградите в тази област се открива абсолютно безпроблемно. Тук има цяла камара учители. **Тарифите:** Lysander Sweet посвещава в тайната на най-висшия рейнджърски сан Ranger Lord, ако вече сте Hunter. В магьосническата школа School of Sorcery можете напълно излишно да хвърлите 5000 жълтици за Bookshop Membership, даващ ви достъп до минимален брой магически документи (тук Магът на маговете Thomas Grey ви изпраща на интересен quest, който повишава всички вълшебници в ниво Wizard; задачата е да се намерят шестте части на металния golem и да му се занесат). По-натътък в една от къщичките се намира майсторът в идентифициране на предмети (Identify Item Master) Samuel Benson - учи експерти на ниво на опитност 7 за 2500 жълтици. Майсторът на медитацията (Meditation Master) Tessa Greensward обучава при абсолютно същите условия като Samuel. Leda Rowan повишава кавалери в шампиони, ако вървят по категоричния път на доброто. Brand the Maker, голям майстор в метални доспехи (Plate Grandmastery), предава своя опит на напреднали рицари, майстори в специалността, за 10 000 жълтици. Elsie Pederton е майстор в бой с тояга (Master of the Staff) и обучава други майстори за 7000 жълтици, ако са поне експерти на ниво 7. **В** североизточната част на картата е бившата мина на джуджетата The Red Dwarf Mines, сега "обитавана" от слуз и медузи. Почистите я и спасете няколко вкаменени джуджета, поливайки ги с еликсира от краля на джуджетата. За слузта важат главно вълшебствата (Fireball доста помага), а срещу медузите по-подходящи са оръжията и вълшебствата Cure Paralisis и Shield. В долната част на мините броди средно твърдата Medusa Empress, която вкаменява противниците си. В галериите обаче има няколко черни лекарства Stone to Flesh, които обръщат вкаменяването... В минните коридори намирате някакви пари, но общо взето нищо интересно. Щом освободите джуджетата и се върнете с новината при краля на джуджетата, той поправя вашата крепост и ви повишава до дворянско съсловие. В Harmondale, в съвсем нова тронна зала, вече чакат пратениците на елфския крал Eldrich Parson от Avlee и кралица Катерина от Erathia, за да ви поканят в своите кралски дворове и с фини интриги (отначало) да се постараят да поставят Harmondale под свой контрол. **От** останалите неща в Bracada по-важен е лихварят в една от кулите в южната част. При него всичко е твърде скъпо, но има вещи каквито няма да намерите - от време на време се връщайте тук и купувайте по-сполучливите магически предмети. Например всички черни еликсири, които перманентно повишават някои основни атрибути на героите. В пустинята около хълмовете се търкалят няколко бутилки с джин (Genie lamp), които след употреба добавят на произволен герой 10 000 опитност. Иначе също има пиедестали Earth Resistance и Shield (на телепортационния площад), кладенец +10 Personality (пред магическата школа), олтар "годишни времена", contest-стълб, обелиск с гатанка, Guild of Illumination, Water Guild и т.н. А в къщичката над централния телепорт клиенти чака може би единственият експерт по стрелба с лък (Bow Expert) в страната. От Bracada можете да се преместите с телепорта насред страната до въздушния град Celeste, ако вече успешно сте завършили войната между хората и елфите.





Celeste

Градът на небосклона не е лишен от нищо, което подобава на голям град - магазини, хотели, банка, кметство и гилдии, откъдето се снабдявате с всякакви вълшебства. В града стърчи храм на светлината Temple of Light и гатанков обелиск. По отношение на quest-ите търсете само повишение от свещеници (Priest) в свещеници на светлината (Priest of Light) при Rebecca Devine - тя ви праща на Evenmorn Island да очистите олтара в храма Church of the Moon. Сред учителите. **Тарифите:** В кралския замък Castle Lambent цар на вълшебниците е Gavin Magnus, голям майстор в магията на светлината (Light Magic Grandmaster) и обучава висши свещеници или магове за 8000 жълтици, ако са майстори с ниво на опитност 10. Helen Morningstar е майстор в магията на светлината (Light Magic Master) - висши свещеници или магове за 5000 жълтици, ако са майстори в специалността с ниво на опит 10 и ако са изпълнили вълшебния тест-лабиринт Walls of Mist. **В** магьосническия тест Walls of Mist влизате през една от къщите в Celeste (до входа в града). От това изпитание зависи дали ще спечелите на своя страна вълшебниците. Затова трябва направо да го пробягате, тъй като по време на теста не можете да включите невидимост, никого и нищо да убиете, а ви атакуват орди неприятели. През трите порти преминавате в три секции и във всяка намирате сандък с ключ - East Pillar Key, West Pillar Key и Central Pillar Key. С източния ключ натиснете бутона на всички водохранилища и скочете долу в главното, което точно е опразнено; на дъното има сандък. Западният ключ е по-сложен, тъй като решението се променя всеки път. В неговата зона има шест бутона: по три вдясно и вляво. Възможен начин за решение е да натиснете бутоните вляво и да играете с комбинации от бутоните вдясно, натискайки лостчето над тях. Често действа комбинацията отпуснато, натиснато, отпуснато, но може да е и друга. Лостчето "спуска" пода в помещението и открива сандъка с ключа. Централният ключ (central) е елементарен - докосвате едно олтарче в страничните помещения и дотичвате до асансьора, който ви закарва където трябва. С ключовете отворете олтарчетата в централното помещение и излезте навън през задната врата. До нея има няколко бъчви, добавящи основни статистики. Ако пак влезете в Walls of Mist, стената на изток вече ще е отворена и бъчвите ще са отново пълни - е интересен bug, който можете да използвате за безкрайно boost-иране на своите статистики... **Научил** за вашия успех, Magnus ви праща в четири хотела (Hostel), които са в Celeste близо до гатанковия обелиск. Във всеки хотел се намира по един магьоснически съветник, който задава специален quest. Изпълнението на тези quest-и води до други задачи, но те пък с времето докарват до успешен завършек на главната сюжетна линия на играта.

Deyja

Deyja е депресивна пустиня, обитавана от съмнителни привърженици на черната магия, крадци и други... Столицата е Moulder. Цялото обществено полезно оборудване тук е отворено само нощем. Противници в Deyja са практически безвредни зомби и летящи харпии. Единственото, за което трябва да внимавате, е възможността за остаряване, което могат да причинят харпиите. В Deyja направо гъмжи от учители и повишители на професии. **Тарифите:** Майсторът в укрепване на тялото (Body Building Master) Wanda Foestryke учи експерти на ниво 7 за 7000 жълтици, но само ако имат издръжливост (Endurance) 50. Майсторът в кражби Leane - крадци на ниво на крадене 7; 2500 жълтици. Големият майстор на боздуган (Mace Grandmaster) Patwin Fellbern - само най-висши паладини, майстори на боздуган, ниво 10, 8000 жълтици. Големият майстор в магия на земята (Earth Magic Grandmaster) Avalanche - Архимагове или lich-и, майстори в земна магия на ниво 10, 8000 жълтици. William Setag доучава паладини на последното стъпало в посока по пътя на злото villain, ако вече са crusader и вървят по пътя на злото (по пътя на злото просто и бързо се тръгва с убиване на невинни хора). В градче в долината в СЗ на картата намирате още: Голям майстор във възприемане (Perception Grand Master) Petra Clearey - висши стрелци с лък, майстори на ниво 10, 6000 жълтици. Halian Nevermor, голям майстор на ризници, доспехи от халки (Chain Grand Master) - висши стрелци с лък, майстори на ниво 10, 7000 жълтици. Tugor Slicer, майстор на меч (Sword Master) - експерти на ниво 7, 5000 жълтици. Seknit Undershadow натиква крадливия злодейски сан Rogue в тъмния път на убиеца (Assassion), но ако кандидатът е достатъчно "черен". Daedalus Falk повишава клериците в свещеници, ако му донесете карта от Tidewater Caverns (dungeon на островче в Erathia). Ако играете съвестно според това упътване, вече имате тази карта, а като станете свещеник корабът в пристанището в Tatalia е готов да ви отведе и до Evenmorn Island. **По-нататък** в Deyja има традиционните кръчма, манеж, олтар "годишни времена", гатанков обелиск, Heroism piedestal, кладенче +2 Intellect. Сред забележителностите в градчето на северозапад е пиедестал Heroism и две полезни кладенчета: +10 Fire Resistance и +10 Personality. Ще намерите лечител в Temple of Dark, а в сандък северно от града ще намерите крака на golem за магьосника от Bracada. В самия източен край на картата има втората ръка на golem. На северното морско крайбрежие, подобно на Bracada, се търкалят стъкленици с джин, които повишават статистиките. **В** югозападния ъгъл на картата в планините е кулата Watchtower 6, която направо е натъпкана с твърди Earth и Stone Elemental-и, Necromancer-и и найвече lich-и, от които Lich King е сред най-страшните чудовища в цялата игра. Влезте в този dungeon, само ако имате Level около 30 и много отбранителни вълшебства. В североизточната част на картата в пустинята се намира почти незабележим вход до minidungeon-a The Hall of the Pit, който излиза в подземния град на nekromancer-ите. Тук обаче може да се влиза едва след посещение на въздушния град Celeste и изпълнение на задачата във Walls of the Mist.

Avlee

Avlee е територия на елфите. Тук отново има всичко за модерния авантюрист - от кръчма до всевъзможни магазини. Важен е местният тренировъчен център, където може да се получи и по-високо ниво на опитност. Много от останалите центрове тренират само до ниво 26. **Тарифите:** Paula Brightspear е майстор на оръжията (Armmaster) - обучава експерти на ниво 7; 5000 жълтици. Jeni Swiftfoot, майстор в идентификация на чудовища (Identify Monster Master) - експерти на ниво 7; 2500 жълтици. Rislyn Greenstorm, майстор в магията на вятъра (Air Magic Master) - експерти на ниво 7; 4000 жълтици. Jillian Mithrit, голям майстор в бой с тояга (Staff Grandmaster) - само най-висши монаси на ниво на опитност 10; 8000 жълтици. Myles Featherwind, майстор в магията на мисълта (Mind Magic Master) - експерти на ниво на опитност 7; 4000 жълтици. Medwari Dragontracker, майстор в доспехи от халки - експерти с поне ниво 7; 3000 жълтици. Steagal Snick предлага интересен quest, след чието изпълнение повишава стрелците с лък (Archer) в бойни магьосници (Warrior Mage). От него получавате специално въже, с което да унищожите управлението на асансьора в долния етаж на мините Red Dwarf Mines в Bracada. Достатъчно е да направите това, което казва Steagal, и по-нататък вече ще ви учи на Sniper, но само ако следвате пътя на злото. На островчето на север на картата също има няколко учителя. Tempus е голям майстор в магия на тялото (Body Magic Grandmaster) и предава своя опит само на най-висши свещеници на ниво 10 за 8000 жълтици. Kaine, голям майстор в медитацията (Meditation Grandmaster) - само най-висши друиди на ниво 10; 6000 жълтици. Lucid Apple, голям майстор в алхимията (Alchemy Grandmaster) - само най-висши друиди на ниво 10; 6000 жълтици. **The Hall Under the Hill** е жилище на краля на блуждаещите светлини. Натъквате се на тревисто хълмче - обиколете го няколко пъти и в него се появява отвор. Там ви очаква кралят на блуждаещите светлини, който посвещава Ranger-ите в Hunter-и, а срещу писмо от Johann от Tularean-ската гора ви дава музикален инструмент, за да му го занесете (изпълнявате неговия quest). В царството на блуждаещите светлинки се намират средно полезни съкровища. Вдясно и вляво от мостчето през рекичката има тайни входове за други съкровища. От една от убитите мухи изпада ключ... **На** юг в планините е The Temple of Baa, който просто се прочиства от свещеници на падналия бог Baa, паяци и Devil Worker-и. Печалбата са няколко съкровища. На стрехата на храма се намира един от contest-ите. В самия южен край на картата ви очаква последното изпитание на кръвта, крепостта The Titan`s Stronghold, която е дом на титани и дракони. Но посещението на тази крепост предполага ниво на опитност 50-60 за всички членове на групата.





Evenmorn Island

До този остров пътуват само кораби от Bracada и Tatalia, и то само със свещеници (Priest). Острова може да се напусне пак така. Неприятелите тук са толкова слаби (скелети, духове, монаси от Лунния орден), че няма смисъл да се занимаваме с тях. На острова няма нищо друго, освен кръчма шепа учители и майстори. **Тарифите:** Големият майстор в учение (Learning Grandmaster) William Smithson срещу 8000 жълтици учи най-висши монаси с интелект над 50, майстори на ниво на опитност 10. Големият майстор на щита (Shield Grandmaster) Feldwin Smithson - рицари и паладини; майстори на ниво 10; 7000 жълтици. Майсторът в бой без оръжие (Unarmed Master) Ulbrecht the Brawler - експерти на ниво 7; 5000 жълтици. Oberil Crane, майстор в избягване на удари (Dodging Master) - експерти на ниво 7; 5000 жълтици. Майсторът в търгуване (Merchant Master) Berthold Caverhill - търговци с атрибут Personality минимум 50, експерти на ниво 7; 5000 жълтици. **По-интересните** туристически атракции са пиедесталите Body Resistance, Mind Resistance и Day of the Gods, гатанковия обелиск, друидския каменен кръг и променливия contest pillar. Незабележимото олтарче на едно от южните островчета добавя +10 accuracy и speed, а до него се намира кръг от камъни, който крие решението на гатанковите обелиски. В морето плава сградата на гилдията на водната магия, където можете да купите супертелепортиращото вълшебство Lloyd`s Beacon. **В** храма Grand Temple of the Moon си пробийте път до олтара и с кликване на него го пречистите. Непосредствено над входа към храма на края на корниза има отместваща се стена, зад която е сандъкът с quest-статуетката Eagle. Извадете от малката решетка в стената свитъците с вълшебството Telekinesis и от разстояние дръпнете лоста. В храма има още тайни стени, така че наблюдавайте картата. Същото в бледо синьо важи за съседния храм Grand Temple of the Sun, където също има статуетка в сандък (Knight Statuette), както и няколко тайни прохода, водещи към съкровища.

Колкото и да е многословно, това съвсем не е всичко. Но ако го последвате и след поне две седмици съвестна игра с MM7, би трябвало след още три седмици да стигнете до края.

--- THE END --- -GM-

New World Compiting / 3DO

PC WIN '95/98
MIN.: P 166, 16 Mb RAM, 400 Mb HDD
Ускорител 3D: 3Dfx, D3D
Мултиплеър: НЕ
Оценка 6/10







COLONY WARS™
RED SUN

Red Sun е третата поредна игра от безспорно най-популярния космически симулатор, излизал някога във формат PlayStation. В един от предишните броеве на MG ви запознахме подробно с първите две игри от трилогията - Colony Wars и Colony Wars: Vengeance. Добрата новина е, че Red Sun е вече почти готова и се очаква играта да се появи на пазара (включително в България) в края на месец март или най-късно в началото на април тази година. Очаквайте много скоро подробно ревю за тази наистина феноменална "PlayStation only" игра.

Като начало в този брой решихме да ви поднесем предварителна информация направо от извора - интервю с главния дизайнер на играта Саймън Стратфорд, с нейния продуцент Дейв Семенс и с главния художник на проекта Бен Девъроу.

Въпрос [?]: След две наистина страхотни игри в стила на космическия shoot-em-up всички очакват от вас нещо ново и по-различно, което в същото време и да бъде достатъчно близко до оригинала. Как решихте този "проблем" в Red Sun?

Отговор[↵]: Във всяка игра има място за подобрения и всеки създател на игри, както и всеки геймър, има своята представа за това какви точно трябва да са те. Това, което се опитахме да направим ние, бе да отговорим на очакванията на възможно по-голяма част от феновете, като открием сходните елементи в тях и ги обединим в едно цяло. Едно от нещата, на които отделихме особено внимание, отново бе усещането за съпричастност с историята, така характерно за първите две игри. Става въпрос преди всичко за структурата на мисиите, за системата за ъпгрейдване на корабите и - естествено - за самата история. Освен това се опитахме да направим вселената на Colony Wars още по-достъпна отпреди, за да могат геймърите наистина да се чувстват свободни да отидат където и да е и да направят каквото и да е.

[?]: Разкажете ни историята на Red Sun.

[↵]: Бихме могли, но след това няма да ви пуснем да се измъкнете живи от тази стаял. (Дружен смях) Вместо това просто ще ви кажем, че всичко се върти около главния герой, Валдемар, и около преследването на един мистериозен космически кораб, кръстен Red Sun.

[?]: Коя ще е най-страхотната част от играта?

[↵]: Ако всичко се получи както сме го намислили, Red Sun би трябвало да е игра без по-слаби и по-силни страни. Нещо повече общо 50-те (!!!) мисии на играта са замислени така, че да бъдат абсолютно достъпни дори за начинаещите геймъри без в същото време да бъдат безинтересни или пък твърде лесни за истинските Colony Wars ветерани. Въобще, ще има достатъчно купон и неща за взривяване за всеки!

[?]: Кога решихте да създадете трета игра от поредицата Colony Wars? Има ли нови хора в кое да е от звената на екипа?

[↵]: Psygnosis започнаха да обмислят създаването на трета част на играта още преди окончателното завършване на Colony Wars: Vengeance, което ще рече някъде около септември 1998 година. Това е и една от причините с Red Sun да се захване изцяло нов екип от хора. Освен това всички FMV (full motion video - анимационните клипове между нивата - б.пр.) са правени по поръчка извън студията на Psygnosis.

[?]: Като си говорим за FMV, новата игра би трябвало да създава усещането за истинска кино-продукция със своите 28 (!!!) отделни анимационни клипа и специално написаната и изпълнена от симфоничен оркестър музика. До каква степен тези два елемента ще увеличат удоволствието от играта?

[↵]: Игрите с много допълнителни анимации, върху които геймърът няма контрол крият известен риск. Ако геймърите искаха да гледат само анимации те най-вероятно щяха да отидат на кино. В











същото време няма съмнение, че докато самите игри не започнат да изглеждат толкова добре, колкото и предварително създадените анимации (pre-rendered animations), FMV-тата ще продължат да бъдат един от най-добрите начини да се разкаже историята на една игра. А Red Sun има история, която заслужава да бъде разказана както подобава.

[?]: Има ли сериозни подобрения в графичната програма (graphics engine), използвана в Red Sun? Имаше ли неща, които не ви харесваха в графиката на CW: Vengeance и как ги подобрихте в новата игра?

[c]: Макар още първите две игри да имаха наистина впечатляваща графика, особено за PlayStation стандартите, ние все пак решихме да създадем кажи-речи изцяло нова графичната програма за Red Sun. Новият енджин дава много по-голяма свобода на художниците и дизайнерите на играта да "развържат" въображението си, създавайки далеч по-детайлни и далеч по-убедителни модели на космическите кораби като начало.

[?]: Разкажете ни повече за графичния енджин на Red Sun. Използвахте ли все пак съществуващия вече енджин на Colony Wars и доколко?

[c]: На практика ние пренаписахме енджина на Vengeance, за да го издигнем на нивото на новите елементи, които бяхме решили вече да включим в Red Sun, като например повече и по-големи модели на космическите кораби с повече уникални анимации за всеки от корабите, нови, по-зрелищни светлинни ефекти и т.н. Да не говорим за по-високата скорост на новите кораби. "Механиката" на управляемите кораби в Red Sun също е несравнимо по-богата от тази в предишните две игри - двигателите ви вече могат да прегреят, има огромно значение какви точно ъпгрейди ще направите и в какъв точно порядък и т.н. Освен това сме убедени, че както феновете на първите две игри така и тези които за пръв път се срещат с трилогията ще оценят по достойнство включването на "наземни" нива в Red Sun с терени, изпипани до най-дребните детайли.



[?]: Геймплейът (начинът на игра - б.пр.) ще бъде ли нелинеен (с възможност за няколко различни края - б.пр.)? Защо?

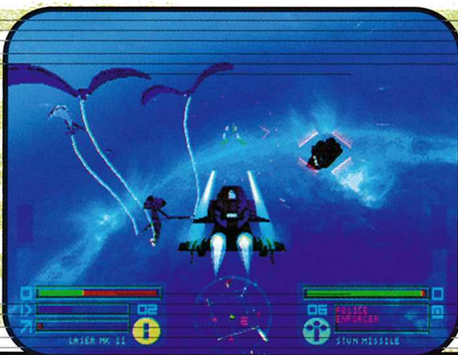
[c]: Мисиите ще бъдат едновременно линейни и нелинейни. Начинът, по който ще напредва историята, ще бъде по-"канализиран", за да не се "изгуби" играещият. Независимо от това, отново ще можете да изберете сами реда, в който да изиграете отделните мисии. Освен това отново сме наблегнали на възможността да се преиграват мисиите, за да се постигне максимално изгодната за играещия развръзка.

[?]: Доколко успешна беше Colony Wars: Vengeance съответно в Англия, Европа, Щатите и Япония? Кои отзиви на геймърите бяха повече положителните или отрицателните? Някои се оплакваха от ограничената възможност за запис? Променихте ли нещо по тази линия?

[c]: Vengeance имаше сериозен успех, особено в Щатите. Ние опитахме да съберем възможно най-много информация относно това, което геймърите искат да видят в третото издание на найдобрия космически екшън за PlayStation. Писмата, които получихме бяха определено позитивни и доста сходни с нашите собствени представи за това къде сме се представили добре и къде не чак толкова. Да, наистина имаше оплаквания от системата на записване. Затова и едно от най-сериозните нововъведения в Red Sun е възможността да се записва на кой да е етап от играта. Друго особено дискутирана тема беше разделението на оръжията на "разрушаващи щита" и "разрушаващи корпуса". На нас лично това ни харесва, но някои геймъри не бяха на същото мнение, а някои от начинаещите просто се объркваха. Затова в новата игра сме включили опция за игра както по старата система от първите две игри, така и с "обща оръжейна система", така че се надяваме този път всички да са доволни.

[?]: Разкажете ни все пак за някои от по-интересните обрати в историята на Red Sun. Кой всъщност е автор на "сценария"? Има ли някои сериозни новости във вселената на Colony Wars?

[c]: Ние се споразумяхме за основните особености, които искаме да включим в геймплея на Red Sun и след това връчихме бележките си на нашия сценарист Марк Гортън. Той измисли








всички герои, историята и предистория на играта. Освен това негова грижа беше намирането на удачни актьори за озвучаването и написването на сценария за FMV анимациите.

Тъй като действието на Red Sun се развива по същото време като това на Vengeance, ние се постарахме да поработим повече върху дълбочината на историята и да внесем нови движещи сили, нови страни в конфликта, нови извънземни и т.н. По-изпипаната система за ъпгрейди позволява на геймърите да комбинират различни оръжия, да изградят свой собствен стил на игра или просто да експериментират. Като цяло сме убедени, че всички ще бъдат доволни от дълбочината, в която сме разкрили вече познатия свят на Vengeance.

[?]: Използвахте ли гласовете на някои истински филмови звезди за озвучаването?

[¿]: Всеки, който някога е играл поне една игра, издадена от Psygnosis, знае чудесно, че гласовете и озвучаването винаги са били една запазените им марки. И този път използвахме само абсолютни професионалисти, макар нито един от тях да не е Холивудска звезда. И все пак си мисля, че доста геймъри ще бъдат доста учудени след като познаят някои от гласовете, макар да не могат да ги свържат с конкретно име. Освен това винаги сме гледали на привличането на звезди за озвучаването на игри като на търговски трик, от който ние просто не се нуждаем.

[?]: Vengeance остави у доста хора впечатлението, че това е абсолютният таван на PlayStation. И все пак мислите ли, че Red Sun ще отиде поне крачка по-напред от своя именит предшественик?

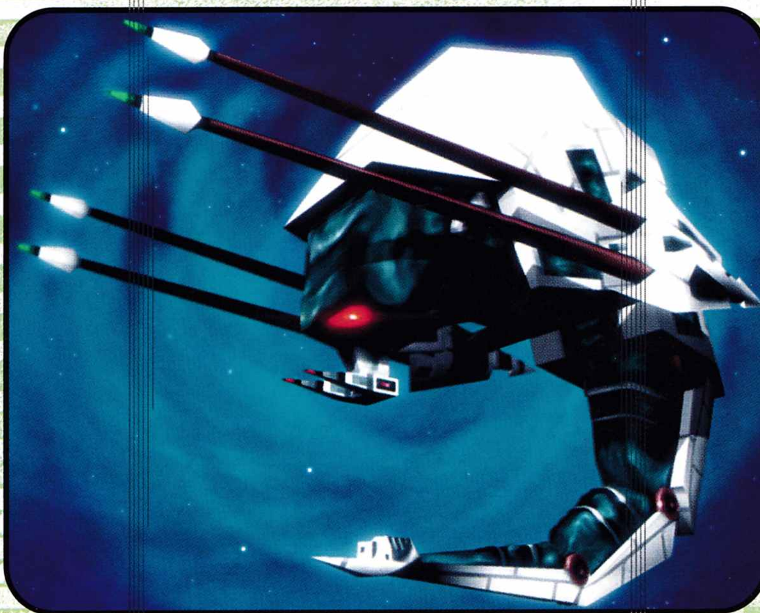
[¿]: Една от причините да сменим подхода в Red Sun беше именно фактът, че - според нас - като разклонения и вариации в историята Vengeance е наистина максимумът, който може да се вложи в една PlayStation игра. Затова и решихме в Red Sun да концентрираме върху историята на един единствен герой, въвлечен в мащабна война, погълнала вселената около него. Това ни позволи да изследваме изцяло нови територии и да навлезем по-дълбоко в света на Colony Wars.

[?]: Разкажете ни за някои от новите черти на Red Sun?

[¿]: Не бихме искали да издаваме много... но пък, какво чак толкова! Играещият ще може да печели пари от изпълнението на богат набор от различни мисии. С тези пари той ще може да си купи нови оръжия, ракети, допълнително оборудване като охладители, прикриващо устройство и т.н. В играта има общо 44 различни устройства, които могат да бъдат комбинирани по избран от геймърите начин. Например ще можете да окичите кораба си до тавана с оръжия, които ще ви дават силата на "ударни" залпове с целия наличен арсенал. Един единствен подобен залп може да изпепели някои от противниците ви, но ако прекалите с фойерверките, корабът може да прегрее и ако нямате нужните охладители... тогава - бум! Което ще рече, че добрият баланс между оръжия и друго оборудване е един от ключовете към успеха в Red Sun. **И**зкуственият интелект на играта също беше пренаписан от нулата. Сега изтребителите се прегрупират, при това в различни формации в зависимост от ситуацията. Ако унищожите техния водач те тутакси ще се изтеглят. Ако пък нанесете сериозно поражение на някой отделен изтребител, той ще опита да се измъкне, за да спаси кожата. Някои от тях може дари да опита да се предаде или поне пък да се престори, че се предава. В отделните битки "един-срещу-един" вражеският изтребител използва повечето от техниките, които вие самите сигурно пускате в действие - форсаж, рязка смяна посоката, "влизане" в опашката. Сигурно ще ви е по-трудно да забележете онова, което ние наричаме "изкуствена глупост", т.е. грешките, които правят вашите противници, защото не бива да забравяме, че техните възможности също са ограничени. Когато са изпипани добре, подобни неща допринасят в огромна степен за реализма в играта.

[?]: Кои бяха основните задачи, които си поставихте в самото начало?

[¿]: Да се направи продължение на продължението е изключително тежка задача. Кое точно трябва да се промени? Кое да се остави непокътнато? Наложи ни се да погледнем на Colony Wars: Vengeance преди всичко с очите на геймъри преди да решим какво точно искаме да направим от третата игра. **В** самото начало на разработването на Red Sun много от нас си мислеха, че добрият стар Elite е може би най-добрият космически симулатор правен някога. И все пак, класиките са класики и поради факта, че никой повече няма да направи нещо такова, просто защото времената са се променили. Затова просто взехме каквото счетохме за нужно от "философията" на Elite, както и на много други игри, и на тази основа създадохме собствената си концепция, която въпреки всичко си оставаше вярна на идеята на colony Wars.



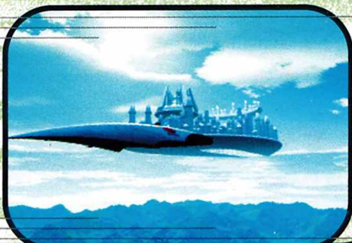
[?]: Какво ще бъде бъдещето на сагата Colony Wars? Това ли ще е последната игра или може би поредицата ще се пренесе върху видео конзолите от следващото поколение?

[¿]: Ние мислим, че светът на Colony Wars е все така изпълнен с живот и много искаме всички добри наши идеи, които все още не сме успели да реализираме, все пак да видят бял свят. От друга страна космическите приключения са жанр, кой знае защо пренебрегван от повечето създатели на конзолни игри. Не, Colony Wars няма да отстъпи първенството в жанра без сериозна битка, която най-вероятно ще се проведе на терена на конзолните платформи от ново поколение.









TIPS & TRICKS

KNOCKOUT KINGS 2000

Миниатюрни боксьори: На екрана "options" изгледай анимацията "Cyber Athlete". После влез в "career mode" и впиши MINIME като име, за да смалиш боксьорите. За да възстановиш нормалните им размери впиши RESETPASS като име. ***Mills Lane:*** На екрана "options" изгледай анимацията "Cyber Athlete". После влез в "exhibition mode" и направи така, че да те дисквалифицират. Съдията Mills Lane ще се появи в категория "middle weight". ***Нов Super Heavyweight боксьор:*** Избери "Heavyweight" на "first fighter attribute" екрана в "career Mode". Нагласи килограмите на боксьора на "230" (maximum). Натисни X, за да отидеш на "second fighter attributes" екрана. Промени "body style" от "1" на "2". Натисни Триъгълник, за да се върнеш на "first attributes" екрана - сега килограмите на боксьорите могат да бъдат променени от 230 до 280 lbs. ***Непозволен ритник:*** Натисни Триъгълник + Кръг + X + Квадрат по време на мача, за да сриташ своя противник... е, ще видиш къде. ***По-бързо изправяне:*** Натисни Analog-стика Надолу + X след като те свалят на пода, за да се изправиш по-бързо. ***Супер тупаник:*** Докато противникът ти е замаян задръж R1 + R2 докато той се възстановява. Когато се свести пусни бутоните и така ще му треснеш такъв тупаник, че ще се чуди къде е всъщност.

CRASH TEAM RACING

Penta Penguin: В основното меню задръж L1 и R1 и натисни надолу, дясно, триъгълник, надолу,ляво, триъгълник, нагоре. Ако кодът е въведен правилно, ще чуеш звук. Сега ще можеш да избереш Penta Penguin във всички модове, освен Adventure. ***Ripper Roo:*** В основното меню задръж L1 и R1 и натисни дясно, кръг (два пъти), надолу,нагоре, надолу, дясно. Ако кодът е въведен правилно, ще чуеш звук. ***N. Tropy:*** В основното меню задръж L1 и R1 и натисни надолу, ляво, дясно, нагоре, надолу, дясно(два пъти). Ако кодът е въведен правилно, ще чуеш звук.

TRASHER: SKATE & DESTROY

Допълнителни точки: Удари пауза и задръж L1 + L2 + R1 + R2 после натисни няколко пъти Кръг. С всяко натискане на Кръга точките ти ще се увеличават с 5000. ***Купон край басейна:*** На нивото "court house" трябва да има рампа с ограда пред нея. Можеш да се ollie по рампата и да прескочиш оградата. Басейнът е точно зад нея. За да се върнеш обратно просто направи същото от другата страна.

TOMORROW NEVER DIES

Cheat mode: При ударена пауза натисни Select и два пъти Кръг, за да влезеш в "cheat mode". След това въведи следните кодове: ***Възстановяване на здравето:*** Триъгълник, Select; ***Всички оръжия:*** L1, L1, R1, R1; ***Преминаване на мисията:*** Select, Кръг

NFS 4: HIGH STAKES

Първо включи "Dashboard view", после докато караш натисни нагоре. ***Бавни противници:*** На екрана "Loading" натисни и задръж Ляво + Квадрат + Кръг. ***Тежка кола:*** На екрана "Loading" натисни и задръж Ляво + Квадрат + Кръг. Въведи следните кодове като име на играча в "User name": ***Повече пари*** - STJOHN; ***Училищен автобус*** - WHEELY; ***Полицейски хеликоптер*** - WHIRLY (само в Test Drive mode); ***Супер кола*** - HOTROD; ***Кола Titan*** - FLASH; ***Dashboard view:*** На екрана "Loading" натисни и задръж Нагоре + Триъгълник + X. ***Drunk mode:*** На екрана "Loading" натисни и задръж Нагоре + L2 + R1.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

За да въведеш кодовете отиди но "Time Trial" и въведи "YES" като access code. След това въведи следните пароли, за да получиш: **LOTSOFFEAR** All trails; **ABDUCTION** Alien trail; **TOONITUP** Cartoon trail; **JACKEDIN** Virtual Reality trail; **MONKEYBIKE** Trick trail; **EDOMRORRIM** Mirror mode; **LOTSOFGEAR** All upgrades; **GOOBERS** All riders; **TIREFRAME** Wire frame mode; **BIGFLOATER** Low gravity; ***Елитни трасета:*** Избери "Trick Trail" от главното меню. След като се появи "bike setup" менюто натисни "Quit To Menu". Избери "Single Race" от главното меню, за да получиш достъп до elite tracks.

R-TYPES

Избор на ниво: Натисни L2 10 пъти и R2 10 пъти докато си или в R-Type или в R-Type II на option от главното меню. Натисни Start по време на игра за да избереш кое да е от нивата или да изгледаш някое от филмчетата между тях. ***Всички оръжия:*** Натисни Start за да паузираш играта в R-Type или R-Type II. Задръж L2 и натисни Дясно, Нагоре, Ляво, Дясно, Надолу, Ляво, Нагоре, Дясно последвано един от следните бутони за различните оръжия: Триъгълник, Квадрат, X, Кръг или R1. ***Допълнителни кредити:*** Натисни няколко пъти Select на заглавния екран на R-Type, за да увуличиш кредитите си до 99. Същото може да бъде направено докато трае отброяването на "game over" екрана.

RAYMAN

Удари пауза и задръж R2, после натисни: Кръг, Кръг, Ляво, Кръг, Кръг. Кодове за нивата: **J5VLFP58VB** - Music Level; **J5K!ZZC8MD** - Mountain Level; **SM!KV7WSXD** - Cave Level; **T64H5M!?BB** - Space Mama; **?2MC9J!GTB** - Skops; **SX2!ZP58MD** - Image Level; **SD3BKFOOMN** - Всичко освен последното ниво; **XNB9FM!Z2?** - 99 живота;

WCW MAYHEM

Въведи тези кодове като password на "PPV password" екрана: All backrooms - **CBCKRMS** Play as same wrestlers - **PLGNGRS** Classic TNT Nitro set - **PLYNTRCLSC** Super created wrestlers - **MKSPRCWS** All wrestlers - **PLYHDNGYS** Quest For The Best mode - **CHT4DBST** Masked Rey Mysterio Jr. - **MSKDLTLRY** Transform Billy Kidman - **NGGDYNLN** Stamina meter - **PRNTSTMN** Momentum meter - **PRNTMMNTM**

FIGHTING FORCE

Задръж Ляво + Квадрат + L1 + R2 в главното меню. Думите "Cheat Mode" ще се появят най-долу на екрана. Избери "options" екрана, за да получиш достъп до безсмъртие и всички нива.

APOCALYPSE

За да активираш чийтовете удари пауза и задръж L1, след което въведи кода: ***Безсмъртие*** - Надолу, Нагоре, Ляво, Ляво, Триъгълник, Нагоре, Дясно, Надолу; ***Всички оръжия*** - Квадрат, Кръг, Нагоре, Надолу, X, Квадрат; ***Всички нива*** - Triangle Up X Down

В последно време само най-мързеливите потребители и наблюдатели не бяха се заяждали с 3Dfx. Вярно, имаше за какво, но компанията не се даде, а продължи упорито да работи. Пред 3Dfx стоеше проблема за правилния избор на стратегия. Шефовете на фирмата и инженерният й персонал трябваше да решат какви функционални възможности ще имат новите им продукти. Нищо работа, наглед. Необходимо е просто да съчетаят в себе си такива характеристики, че да се продават добре и 3Dfx да остане сред водещите играчи на масовия пазар на 3D графики (минимум) или отново са стане лидер на този пазар (максимум). Тъй като продуктите на конкурентите притежават определени нови функционални възможности обаче, инженерите от 3Dfx трябваше да създадат продукт, който поне не им отстъпва по параметри. Но това е достатъчно само за задържане на пазара. За връщане на лидерското място се изисква новият продукт да надминава съперниците си. **О**ще през лято`99 3Dfx започна "огневата" подготовка за премиерата на новата си технология и продуктите, реализирани чрез нея. Първоначално излезе вестта за T-Buffer, после за технологията за компресия на текстури FXT1. А покрай това по Мрежата пълзяха слухове, че в лабораториите на 3Dfx се готви някакъв чудо-продукт с невероятни възможности. Така или иначе, създаден бе устойчив интерес към новия продукт на 3Dfx. Просто едни го очакваха с нетърпение и надежда, а други защото тайно се надяваха 3Dfx да се срине, разчиствайки пътя за конкурентите си. Малко преди премиерата 3Dfx подсили огъня, приканвайки ни да видим какво ново е приготвила. Идеята на NVIDIA да нагнетява тайнственост, за да привлича всеобщо внимание, се оказа заразна. В което няма нищо лошо - добрите идеи бързо се възприемат. Някъде около обяд любознателни потребители заловиха на европейския сайт на 3Dfx секретен пресдокумент, съдържащ цялата информация пет часа преди премиерата. Така че само в началните 30 минути сайтът на 3Dfx беше претоварен, но после нещата се нормализираха. Просто в много сайтове, посветени на компютърни новини, всичко беше разказано предварително и броят на желаещите да попаднат на сайта на 3Dfx точно в часа на премиерата намаля. Все пак събитието по представянето на новата архитектура VSA и новите графични ускорители почти не пострада от изтичането на информация.



СЪБИТИЕ В 3D ГРАФИКАТА

На практика всички конкурентни продукти в областта на 3D графиката поддържат триизмерна графика при 32-битов цвят, поддържат AGP-текстуриране и текстури с по-голям размер, а имат и някои други функции, които вече са установени като минимум стандарт. Обикновено, щом веднъж се утвърди мнение, че някоя характеристика е необходима, значи всеки продукт трябва да я има - иначе "asta la vista baby". Така че новият продукт на 3Dfx просто беше длъжен да съответства на установените стандарти. Какво обаче да се предложи, освен стандартния пакет възможности? (Наличието на интегриран геометричен копроцесор засега е сред по-новите или нестандартни функционални възможности на графични процесори за масовия пазар.) Ако се вървеше по пътя на конкурентите, като нов продукт можеше да се предложи хардуерната поддръжка T&L. NVIDIA и S3 тръгнаха към интегриране на геометрични копроцесори в своите чипове и първи го въведоха в масовия пазар на 3D графика. Този път на развитие безусловно е верен и почти сигурно ще видим множество игри, които изискват хардуерно изчисление на преобразуване на координати на полигони и установяване на осветление. Кой казва обаче, че развитието върви само по един път! След анонса на технологията T-Buffer стана очевидно, че в бъдеще новите продукти на 3Dfx ще имат именно такава хардуерна поддръжка.

> На 15 ноември 1999 г. компанията 3Dfx официално анонсира своята нова технология VSA (Voodoo Scalable Architecture), известна преди това под кодовото име Napalm, както и първите графични процесори и карти, реализирани чрез тази технология.

ТЕХНОЛОГИЯТА T-BUFFER

T-Buffer дава възможност за управление на няколко кадрови буфера така, че да се употребяват множество специални ефекти. Най-важният цифров ефект е full-scene spatial anti-aliasing (FSAA). Освен това вече са разработени техники за използване на такива ефекти като motion blur, depth of field, soft shadows и soft reflectance. Технологията T-Buffer е преди всичко инструмент. Имайки възможността да управлява рендеринга веднага в няколко кадрови буфера, разработчикът на приложението може да създава свои специални ефекти. За реализацията на full-scene spatial anti-aliasing не са нужни някакви специални интерфейси, но за всички други ефекти, които се зареждат с помощта на T-Buffer, е необходима поддръжка от интерфейси, която може да се реализира чрез разширение към OpenGL или Direct3D. Главната идея на T-Buffer е осигуряване на визуализация на по-качествени 3D графики.

ПРИЦЕЛЪТ: СКОРОСТ И КАЧЕСТВО

Ключов термин в новата технология VSA-100 е думата Scalable (мащабируем). А поддръжката T&L се отлага за неопределен срок. Идеята на 3Dfx е лесно разбираема. По принцип... **З**ащо да се прави продукт, част от чиито функционални възможности ще бъдат използвани едва след половин година, а може би и след година? Щом NVIDIA и S3 искат да са локомотиви, които да прокарват напред идеята за T&L сред разработчиците на игри, нека го правят - така се конкурират помежду си. Освен това, сега на пролет и NVIDIA, и S3 пускат следващото поколение от своите GPU и тогава в конкурентната борба може да се включи и 3Dfx. Разбира се, ако работата с T&L стане очевидна. Ако не е ясно нужни ли са на масовия пазар графични карти с геометрични копроцесори, нищо не пречи да се отложи 3Dfx анонса за поддръжка на хардуерно изчисление T&L до есента на 2000 г. Ако през пролетта на 2000 г. стане очевидно, че хардуерната поддръжка T&L е необходима характеристика на графичните ускорители за масовия пазар, никой няма да попречи на 3Dfx да сложи на картите си външен геометричен копроцесор. **И**ма възможности да се сложи външен геометричен копроцесор на платките на 3Dfx. Първо, ако се вярва на непотвърдената от официални източници информация, 3Dfx вече извършва работа по използване в своите продукти на външен геометричен копроцесор IMPAC-GE от Mitsubishi. Основният проблем с реализацията на тази поддръжка е в драйверите. Главният плюс - минимални загуби при разработката, тъй като чипът IMPAC-GE съществува и при

HARDWARE SOFTWARE

ства на професионалния графичен пазар вече повече от година. Второ, може да се преразгледа дизайна на продуктите от серията VSA и да се интегрират в тях геометрични копроцесори. Главният минус на това решение са големите загуби от разработката и дизайна, т.е. всичко трябва да се почне от нула. Плюсовете на такова решение са неговата потенциална изчислителна мощност (производителност). Работата е там, че ключовата особеност на архитектурата VSA е мащабируемостта, т.е. на една платка може да се установят паралелно няколко графични процесора. Ако във всеки процесор се интегрира негов геометричен копроцесор, в крайна сметка се получава суперкомпютър във формат AGP-карта. От друга страна, нищо не пречи на една PCB да се поставят няколко геометрични копроцесора - важното е да има място и захранване на картата. При това идеологията на технологията SLI може да се прилага и към паралелните изчисления, изпълнявани веднага от няколко геометрични копроцесори. Кой път ще избере 3Dfx?

АРХИТЕКТУРА VSA

VSA означава Voodoo Scalable Architecture, т.е. мащабируема архитектура Voodoo. Накратко казано, 3Dfx не са се отказали от добрата марка Voodoo. Това е напълно логично решение. В крайна сметка така се пестят пари от реклама, а режимът на икономии сега е крайно важен за 3Dfx, като се има предвид, че продажбите на карти от серията Voodoo3 не осигуряват достатъчни доходи, а новите карти излизат на пазара не по-рано от пролетта на 2000 г. Първият чип, реализиран с архитектура VSA, получи името VSA-100. **В** какво се състои мащабируемостта на новата архитектура? Много просто: във възможността за паралелна работа на 2 до 32 графични процесора. При това паралелната работа на графичните процесори може да се използва по два метода.

ПЪРВИЯТ МЕТОД

Подсказва използването на технологията SLI (scan line interleave), добре известна от времето на класическия чипсет Voodoo2. По времето на Voodoo2 технологията SLI представляваше следното: два графични процесора осъществяват рендеринг на разни обекти от един кадър, формирайки крайното изображение. При това чиповете използват общ кадрови буфер. След оформянето, кадрите се изкарват от общия кадрови буфер на екрана на монитора. Архитектурата VSA поддържа нова реализация на технологията SLI, в която са отстранени такива ограничения от стария вариант, като например употребата само на два графични чипсета паралелно и отсъствието на поддръжка на разделителни способности над 1024x768 (сега се поддържат до 1600x1200). Нещо повече, новата версия на технологията SLI представлява съвършено друга идеология. Отчитайки това, че днешните графични ускорители са ориентирани към използването на AGP-интерфейса (а според изявленията на 3Dfx чипът VSA-100 специално е оптимизиран за работа с AGP), сега режимът SLI е ориентиран към протокола за взаимодействие на няколко графични процесора, разположени на една PCB. В случая с VSA-100 новата версия на SLI позволява да се осигури съвместна работа в паралелен режим на 32 графични процесора. Всеки чип, работещ в режим SLI, може да се занимава с формирането на определена последователност или пътечка от откъси от един кадър, а всяка такава последователност може да съдържа от 1 до 128 откъса. При това броя на откъсите в последователността или пътечката може да се променя динамично. Всеки чип формира откъси, които идват подред и образуват пътечка, а от комплекта пътечки се образува пълният кадър. Ако например имаме четири чипа, работещи в режим SLI, всеки чип може да образува пътечки от по 40 откъса всяка, които заедно образуват кадър. Разбира се, може да се използва и режим на редуване на откъси. **З**ащо се е наложило да се използват именно пътечки с възможност за изменение на броя на откъсите, съдържащи се в тях? В зависимост от дълбочината на представянето на цвета, броя на полигоните в сцената и тяхното разположение възможността да се изменя броя на откъсите, съставящи пътечката, позволява да се зареди оптимален образ и да се използва техниката SLI. При това е възможна ситуация, при която формирането на малък полигон може да се направи напълно с един графичен чип и в границите на една пътечка и откъс. В такава ситуация използването на SLI е неефективно. От друга страна, ако графичния чип формира повече от един откъс веднага, т.е. пътечка, това позволява да се зареди по-равномерно цялата система и ефективно да се използва текстурния кеш. **В** последна сметка е било решено да се използват пътечки с динамично променян брой на откъсите от 1 до 128, което осигурява равномерно зареждане на системата, работеща в режим SLI. **Ч**ипът VSA-100, използван в режима SLI, има собствен кадрови буфер, в който се осъществява рендеринг на откъсите или последователността на откъсите (пътечките). После данните от различните кадрови буфери се предават в общия кадрови буфер, където се образува пълния кадър и от тук вече става излизането на екрана на монитора. Всеки чип VSA-100 има собствена шина памет, свой локален кадрови буфер и поддържа работа с локалната видеопамет с обем до 64 Mb. Част от достъпната за чиповете памет се използва от кадровия буфер (с двойна или тройна буферизация), а останалата памет се използва за съхранение на текстури и Z-буферизация. Ако достъпните обеми памет се окажат малко, 3Dfx препоръчва да се използва един от двата поддържани методи за компресия на текстури: DXTC или FXT1. Тази организация на работата на графичните процесори по-равномерно разпределя натоварването на пътечка за пропускане на шината памет. Освен това чрез подобно решение - когато потоците от данни се разпределят "по братски" между графичните процесори, работещи в режим SLI - сумарната широчина на пътечката на пропускане на памет съществено нараства. Точно затова напълно е допустим варианта на използване на стандартна памет SDRAM/SGRAM.

ВТОРИЯТ МЕТОД

Подсказва използването на технологията T-Buffer. В този случай всеки графичен процесор формира напълно един кадър изображение в собствения кадрови буфер. След като T-Buffer смеси съдържащите се няколко кадрови буфера, той извежда получените резултати на екрана на монитора във вид на един кадър.

-- Продължава в следващия брой --

Voodoo Man

Гъси Джоунс

Exitus Letalis

ПЛЯК!

Гъси бягаше от доста време. Всъщност вече и не помнеше откога.
Надбяга C. Fillis, 3Peer и цялата дружинка гаднярчета.

C.F.

БЛЯ-Я

ПЛЬОК!

Хъ-хъ!

Мараба, Гъси!

Маршрута му винаги включваше близката аптека, а там навлеците адски изоставаха.

ПЕНГ!

ПИНГ!

ЕЛЯНК!

ХРУС!

ПОНГ!

ДЖЪГЪРР

Буè-е-е-е!

Аа-ах, спомени: първите му уроци по сърф...

АЛЕЙОООО

КАУАБУНГА!

SURF

на Rick с ♥

MIAMI BITCH

Гъсси!

БЪРЛИ-ДЪРЛИ

Гъ-ъ-ъси!

SILICON VALLY

300MHz

БАЦ!

Научна работа....

Ей, Гъз!

Какво?

Ти си болен бе копеле! от синдрома на Смущаващо Потентния Идиотски Нерез!

Беше бягал твърде дълго и сега трябваше да се обърне назад.

СЛЕДВА

TIPS & TRICKS

EARTHWORM JIM

POPQUIZHOTSHOT - Дава ви 1000 Ammo; **BLOATED** - Прави Jim на Afro; **SWEATY** - Jim има големи устни; **IDKFA** - Приятна картинка; **ITSAWONDERFUL** - Печелите нов живот; **BEAMMEUP** - Нови координати; **HATMAN Turns** - Jim се превръща в Hatman; **IDDQD** - Още една картина, която ще ви развесели; **SLAUGHTERHOUSE** - Първите 5 нива преминати; **GETTHECHEESETOSICKBAY** - Задейства всички нива; **THREEMILEISLAND** - Максимална енергия;

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER / за PC /

Има определен брой командни параметри, които играта възприема, но не в самия команден ред, нито като се използва файла **KAIN2.ARG**, който е с default параметри. Тези команди могат да се задават от област във файл KAIN2.EXE. За съжаление има само 39 байта, които могат да се използват за тази цел. Ето защо предварително си копирайте файла някъде, за да не стават гафове. За да намерите съответнотното място в hex editor, търсете следния стринг: **under 1 -mainmenu -voice -inspectral** Първият параметър трябва да бъде име на ниво. Това ниво ще ви бъде заредено, ако сте избрали "Start A New Game" опция на главното меню / Main Menu /. По-надолу са изброени съответните имена на нивата. Ако параметърът от главното ниво липсва автоматично се зарежда първия параметър за ниво от списъка. Така нареченият инспектрален параметър / inspectral parameter / означава, че Raziel ще започне нова игра в спектралния свят. Не е известна точната функция на звуковия параметъра / voice parameter /, защото дори да не е зададен в играта има звуци. Настоящите чиитове за съжаление не предоставят достъп до всички области от играта, както и не помагат да се разгадаят загадките свързани със заключените врати. **train 1 -mainmenu -voice -allwarp** - този стринг отваря всички портали, започвайки от първата голяма порта в началото на играта. Командни параметри: -ALLWARP, -LOADGAME, -DEBUG_CD, -VOICE, -INSPECTRAL, -MAINMENU, -TIMEOUT, -NOMUSIC, -NOSOUND, -NOPUPPETSHOWS, -GHOST_CAM, -ALLGLYPHS, -NO_CHEATS, -NOSHIFT, -LEVELID, -MOREVRAM, -NOMONSTERS, -FASTLOAD, -NOTEXTURESWAP, -MONSTER_DUMBASS, -MONSTER_MESSAGES, -MONSTER_STATS, -DRAW_MONSTER_AI, -PLANNING_MESSAGES, -DRAW_PLANNING, -USE_C, -NOMONSTERAI, -NOSCRIPTS Имена на нива: [Забележка: Понякога някои нива сработват и с други номера, например: train 2; cathy 25.] chrono 1, pillars 1, cathy 55, chrono 2, nightb 8, aluka 46, pillars 2, cathy 54, skinnr 12, fire 3, train 9, train 7, train 1, hubb 1, huba 10, huba 6, huba 1, mrlock 1, under 1, cliff 1, city 14, city 9, city 2, city, tower 7, tower 1, add 1, conectc 1, tomb 1, boss 2, htorm 1, piston 1, sunrm 1, intvaly 1, fill 1, stone 10, stone 5, stone 1, skinnr 9, skinnr 1, skinnr 7, out 4, out 1, cathy 68, cathy 49, cathy 47, cathy 42, cathy 19, cathy 8, cathy 5, cathy 3, cathy 1, tompil 3, pillars 9, pillars 4, pillars 3, oracle 22, oracle 18, oracle 17, oracle 15, oracle 13, oracle 10, oracle 5, oracle 3, oracle's cave, nightb 5, nightb 3, nighta 4, nighta 2, nighta 1, aluka 29, aluka 27, aluka 19, aluka 12, aluka 8, aluka 6, aluka 4, aluka 1



STAR CONTROL 3

Натиснете **ALT-F9** по време на битката - меле, за да неутрализирате астероидите и планетите.



DELTA FORCE 2

Натиснете клавиш **"~"**, за да получите достъп до конзолата, след това въведете, който пожелаете от следните кодове: **Diewithyourbootson** - Неограничени запаси амуниции; **Revelations** - 8 Артилерийски залпа; **Stilllife** - Невидимост; **Sunandsteel** - Презареждане на оръжията; **Thetrooper** - Ставате Бог;



TZAR (за демо версията)

Ударете [ENTER], за да се появи диалоговия прозорец, наберете "cheat"-а и натиснете отново [ENTER], за да го активирате. **hmprettypleasewithsugarontop** - Активира се Cheat Режима; **hmresign** - Губите настоящият Board Type; **hmgod** - God Mode за единицата, с която играете в момента; **hmnotech** - Всички технологии стават достъпни; **hmbuildozer** - Моментално построява избраната структура; **hmpetleva** - По 10,000 от всеки ресурс; **hmreveal** - Разкрива се картата; **hmnofog** - Премахва "мъглата на войната"

Скъпи читатели, вече имаме възможността да публикуваме чиитове по ваше желание в рубриката TIPS&TRICKS. Очакваме вашите предложения на познатия ви редакционен адрес или на нашия e-mail.

WAR GAMES

Тези кодове може да бъдат активирани в режим **single player**, като натиснете 't' на клавиатурата и след това ги наберете или ако натиснете **F1....F4** клавиши.



eyeofgod - Дава допълнително zoom ниво при по-ниско ниво на машини; **saladtossed** - Избирате свободно нива; **twobyfour** - Изгражда единици (например: twobyfour dragoon); **hermes** - Ускорява изграждането на единиците; **donkeys** - Всички пушкала изстрелват "jeeps" вместо "missiles"; **morningafter** - Вдига мъглата на войната; **gimmiegimmie** - Позволява ви да строите каквото си поискате, дори без команден център; **unclejohn** - Ставате Бог; **chaching** - Допълнителни 10,000 кеш; **mrmuscle** - Ъпгрейдва оръжията ви; **bigsofty** - Даунгрейдва оръжията на противника; **coffee** - Ъпгрейдва скоростта на играене; **beer** - Влошава неприятелската скорост; **shaft** - Подобрява огневата ви мощ; **shank** - Влошава огневата мощ на противниците;

AGE OF WONDERS

Cheat Mode. Започнете играта с командния параметър beatrix. Може да направите това като модифицирате shortcut-а към играта. Вашата директория може да е различна от примерната в скобите по-долу. (например **"C:\Age of Wonders\aow.exe" beatrix**). След това натиснете **[CTRL] + [SHIFT] + C** (трябва да се чуе специфичен звук). Докато играете въведете някой от следните кодове, за да активирате съответния "cheat": **gold** - 1000 златни монети; **mana** - 1000 Мana кристала; **fog** - Включване и изключване на мъглата; **explore** - Изследване; **win** - Завършвате нивото с успех; **lose** - Губите нивото; **freemove** - Свободно придвижване; **towns** - Печелите цялото имущество; **ndependent** - Владеете всички магии и заклинания



PHARAOH

С помощта на Windows Explorer, открийте **Pharaoh_Model_Normal.txt file**. Кликнете с десен бутон върху иконката, след което от менюто изберете properties. Изтрийте маркировката от check-box-а '**read-only**', след това кликнете OK. Сега, отворете файла използвайки Windows Notepad, прочетете инструкциите и нанесете каквито промени сметнете за необходими. **Сейвнете** файла, като преди това се убедите, че е маркиран като '**read-only**' преди да започнете да играете играта. **Моментално Спечелване:** По време на игра натиснете **[Ctrl]+[Alt]+[Shift]+C** след това изпишете **"Pharaohs Tomb"** и моментално печелите настоящата фаза на играта и продължавате в следващата. **Angry Gods** - Да ядосаме боговете - По време на игра натискате **[Ctrl]+[Alt]+[Shift]+C** след което изписвате **"Fury of Seth"**. По този начин ще ядосате Seth и той ще унищожи всички военни кораби. **Free Deben** - Печелене на средства - По време на игра натиснете [Ctrl]+[Alt]+[Shift]+C след което изпишете **"Treasure Chest"** за да добавите 1000 deben-а към съкровищницата на града. **Attack by Land** - Атака по земя - По време на игра натиснете **[Ctrl]+[Alt]+[Shift]+C** след което наберете **"mockattack1"**, за да принудите вражеската армия да атакува градът ви по суша. **Attack by Sea** - Атака по море - По време на игра натиснете **[Ctrl]+[Alt]+[Shift]+C** след което изпишете **"mockattack2"**, за да принудите вражеската армия да атакува градът ви по море. **Better Inundation** - По-пълноводна река -По време на игра натиснете **[Ctrl]+[Alt]+[Shift]+C** и изпишете "Bounty", за да провокирате един пълноводен прилив, който ще е по-добър от този, който очаквате. Бог Osiris трябва да бъде умилостивен и култът към него трябва да бъде поддържан в града ако искате този cheat да сработи. **Worse Inundation** - Лошо наводнение - По време на игра натиснете [Ctrl]+[Alt]+[Shift]+C след това изпиши "Mummys Curse", за да направите следващото наводнение по-лошо от очакваното. Бог Osiris трябва да бъде умилостивен и култът към него трябва да бъде поддържан в града ако искате този cheat да сработи. **Increase**



Export - Увеличаване на износа - По време на игра натиснете **[Ctrl]+[Alt]+[Shift]+C** след което изпишете **"Pharaohs Glory"**. Износът на града ви ще се увеличи с 50% за следващата година. Бог Ra трябва да бъде умилостивен и култът към него трябва да бъде поддържан в града ако искате този cheat да сработи. **Less Trade** - Намаляване на търговията - По време на игра натиснете **[Ctrl]+[Alt]+[Shift]+C** след което изпишете **"Bird of Prey"**. По този начин ще намалите търговията на града. Бог Ra трябва да бъде умилостивен и култът към него трябва да бъде поддържан в града ако искате този cheat да сработи. **Super Storage Yard** - Увеличавате капацитета на складовете - По време на игра натиснете **[Ctrl]+[Alt]+[Shift]+C** след това изпишете **"Supreme Craftsman"**, за да увеличите капацитета на градските складови площи. Бог Ptah трябва да бъде умилостивен и култът към него трябва да бъде поддържан в града ако искаме този cheat да сработи. **Full Stock** - Пълен запас - По време на игра натиснете **[Ctrl]+[Alt]+[Shift]+C** след което изпишете **"Noble Djed"**. Този трик ще даде на всички занаятчии в града пълен запас от суровини и материали. Бог Ptah трябва да бъде умилостивен и култът към него трябва да бъде поддържан в града ако искате този cheat да сработи. **Protect Soldiers** - Защита за войниците - По време на игра натиснете **[Ctrl]+[Alt]+[Shift]+C** след което изпишете **"Typhonian Relief"**, за да предпазите войниците в чужди, далечни земи. Бог Seth трябва да бъде умилостивен и култът към него трябва да бъде поддържан в града ако искаме този cheat да сработи. **Destruction** - Унищожение - По време на игра натиснете **[Ctrl]+[Alt]+[Shift]+C** след което напишете **"Seth Strikes"**, за да унищожите града и крепостните стени. Бог Seth трябва да бъде умилостивен и култът към него трябва да бъде поддържан в града ако искаме този cheat да сработи. **Full Houses and Bazaars** - Пълни къщи и пазари - По време на игра натиснете **[Ctrl]+[Alt]+[Shift]+C** и изпишете **"Cat Nip"**. По този начин ще напълните къщитети и пазарите със стоки. Бог Bast трябва да бъде умилостивен и култът към него трябва да бъде поддържан в града ако искаме този cheat да сработи. **Killer Plague** - Смъртоносна чума - По време на игра натиснете **[Ctrl]+[Alt]+[Shift]+C** след което изпишете **"Kitty Litter"** to make a plague strike the city. Бог Bast трябва да бъде умилостивен и култът към него трябва да бъде поддържан в града ако искате този cheat да сработи.

ДЖОЙСТИЦИ

ГЕЙМПАДОВЕ

КОРМИЛА

АКСЕСОАРИ

ШАХ МАШИНИ

НАЙ-ДОБРОТО СЪОТНОШЕНИЕ ЦЕНА/КАЧЕСТВО













МАГАЗИНИ

София
бул. "Цар Борис III" 21
(02) 954 9811
(02) 954 9811

София
ул. "Екзарх Йосиф" 51
(02) 832 635
(02) 983 5601

София
бул. "П. Евтимий" 86
(02) 951 6772

София
бул. "Витоша" 61
(02) 882 025

София
НДК
магазин "ПОЛИСАУНД"
(02) 981 15 25

Варна
ул. "Райко Жинзифов" 14
(052) 607 974
(052) 235 560

Бургас
бул. "Хр. Ботев" 101, ет.2
(056) 800 109

ПУЛСАР

ДОБРЕ ДОШЛИ В СВЕТА НА ИСТИНСКИТЕ НЕЩА...

Saitek™

GAME CONTROL SYSTEMS

МОБИСЪРФ

Спечелете с МОБИКОМ на http://www.mobisurf.bg!!!

МОБИСЪРФ - предлага

• Наети линии
• Корпоративни мрежи
• Комутируем достъп
• Дизайн и поддръжка на WEB страници

МОБИСЪРФ - външни връзки

Мобиком използва високоскоростни връзки до международни доставчици на Интернет услуги

• Cable & Wireless - 2Mbit/s - *наземна линия* до Лондон

• SPRINT, Above - 2Mbit/s - *сателитна връзка* до USA през DeTeSat

http://www.mobikom.net
http://www.mobisurf.bg

<u>За контакти:</u>

София, тел.: 02/ 974 38 04
Мобифон: 048/ 945 155, 048/ 960 025
e-mail: mobisurf@mobikom.com

Пловдив, Мобифон: 048/ 938 420
e-mail: mobisurf-plovdiv@mobikom.com

Бургас, Мобифон: 048/ 938 427
e-mail: mobisurf-bourgas@mobikom.com

Варна, Мобифон: 048/ 900 087
e-mail: mobisurf-varna@mobikom.com



МОБИКОМ



